

TOMB RAIDER IV: LA ULTIMA REVELACION DE EIDOS

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Z
GRUPO ZETA

Nº 89. SEPTIEMBRE 1999. 695 PTAS. 4,18 EUROS

50 NUEVOS
JUEGOS
COMENTADOS

LISTA
DE EXITOS
DE LOS
60
MEJORES
JUEGO



LLEGA EL DIA D:

DREAMCAST

LLEGA A ESPAÑA

METROPOLIS STREET RACER • SONIC ADVENTURE • UEFA STRIKER • SPEED DEVILS • SEGA RALLY 2 ... Y MUCHOS MAS



00089



VUELVE CROC...



¡Con un montón de nuevos personajes chiflados!



CROC 2
para PlayStation
te regala
una tarjeta
de memoria*

¡CROC VUELVE A TU PLAYSTATION!

Únete a Croc en su alucinante viaje y explora más de 35 niveles de juego. Nuevos personajes Gobbo, monstruos maliciosos y por supuesto ¡toneladas de diversión!

** Promoción válida hasta fin de existencias.*

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Reservados todos los derechos. CROC 2 es una marca comercial de Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox. Film Corporation. Reservados todos los derechos. © 1999 Nabisco, Inc. PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



En portada

Este año se recordará, por encima de todo, por la aparición en el mercado de *DREAMCAST*, la nueva bestia de SEGA que supone un auténtico trampolín hacia una nueva dimensión en el entretenimiento doméstico. La calidad de sus juegos, su conexión íntima con el mundo del *PC* y, sobre todo, el hecho de convertirse en una ventana abierta al mundo de Internet hacen de ella todo un hito que merecerá pasar a los anales de la historia del videojuego. Por eso en este número te contamos todo, absolutamente todo de los juegos que marcarán la primera hornada de títulos disponibles. No por ello hemos descuidado el resto de contenidos de la revista, y en un mes cargado de previews, como suele ser habitual en estas fechas, encontrarás juegos que probablemente te marcarán los próximos meses.

Super nuevo

16 SOUL CALIBUR

El primer juego que realmente establece una diferencia más que patente entre *DREAMCAST* y el resto.

20 STREET FIGHTER ALPHA 3

DREAMCAST recibe al ejército de *STREET FIGHTER* comandado por la jugabilidad más absoluta y la perfección técnica.

22 BUGGY HEAT

Otro juego para *DREAMCAST* que tiene el espíritu de los mejores arcades de toda la vida. De coches, por supuesto.

28 MILANO

Un simulador de vida doméstica en el que tienen cabida un montón de divertidos subjuegos de todo tipo.

36 SONIC ADVENTURE

El *SONIC TEAM* presenta el mejor plataforma 3D de la historia, con toda la magia del puercoespín azul.



38 SEGA RALLY 2

Es probablemente el juego más indicado para iniciarse en el mundo *DREAMCAST*, sobre todo por su excelsa jugabilidad.

84 TARZAN

Colgado, semidesnudo y en busca de lianas, como *NEMESIS* en verano. La película ya tiene su correspondiente entrega en *PSX*.

96 F1 2000

F1 2000 puede ser el juego que cierre una de las sagas más míticas de *PLAYSTATION*. *CHIP & CE*, el redactor-simio, lo presenta.

sumario

89



32 METROPOLIS STREET RACER

BIZARRE CREATIONS pone la programación europea a la vanguardia. Magia para *DREAMCAST* en un gran juego de conducción.



76 TOMB RAIDER IV

En espera de la primera *beta* jugable, te ofrecemos las primeras imágenes de la saga que siempre conquista las navidades.

Secciones

60 Electronic Arts

El reportero más dicharachero de la revista, «escayolo» NEMESIS, fue invitado por ELECTRONIC ARTS a Vancouver y pudo contemplar cuáles van a ser las maravillas de la compañía de cara a los meses venideros.

8 NOTICIAS

124 RPG: NUEVA GENERACION

132 SALA DE MAQUINAS

136 A PIE DE PISTA

138 LINEA DIRECTA

140 INTERNECIO



A fondo

100 SYPHON FILTER

Si la guía que acompaña este número no te bastaba, Doc se encarga de contarte por qué puede ser tu juego preferido.

104 POINT BLANK 2

La secuela del colosal juego de disparo de NAMCO vuelve a traernos a los doctores Don y Dan. Diversión ilimitada.

106 RONIN BLADE

Un beat 'em-up al estilo BUSHIDO BLADE pero con grandes dosis de aventura, conocido también en USA como SOUL OF THE SAMURAI.

108 HWF ATTITUDE

CHIP & CE no podía dejar escapar un juego que imita su vida sexual pero sobre un ring. Mucho hombre musculoso sudando.

110 KINGSLEY

DE LUCAR analiza esta corta pero intensa aventura caracterizada por los sonidos guturales de sus protagonistas.

112 SPEED FREAKS

Decían de él sus programadores que era lo más parecido a MARIO KART... Lamentablemente se olvidaron de la jugabilidad.

114 CONKER'S POCKET TALES

Una especie de ZELDA, por supuesto salvando las diferencias, protagonizado por la simpática ardilla de RARE.

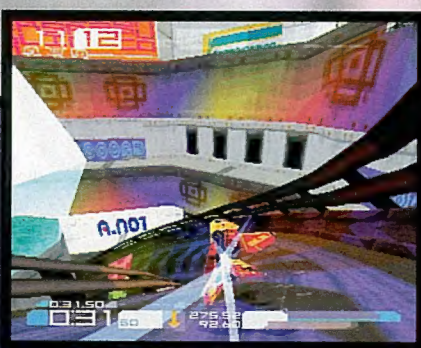
116 REVOLT

Coches de radiocontrol que compiten por unos escenarios realmente bonitos, y que son el punto fuerte del juego.



78 METAL GEAR: SPECIAL MISSIONS

KONAMI sacará por fin a la venta en España el tercer disco del nipón MGS INTEGRAL. Y encima a precio de saldo. Averigua sus características.



80 WIPE OUT 3

PSYGNOSIS vuelve a la carga con la tercera entrega de la saga que mejores críticas ha cosechado. Técnicamente pluscuamperfecto.



88 TONIC TROUBLE

Un plataformas con el «look» que sólo las cabezas pensantes de UBI SOFT son capaces de proporcionar a este tipo de juegos.

SUPERJUEGOS

Z
GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín y Roberto Serrano Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: superjuegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefe de Producción: Angel Aranda
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbrellas. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. París. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

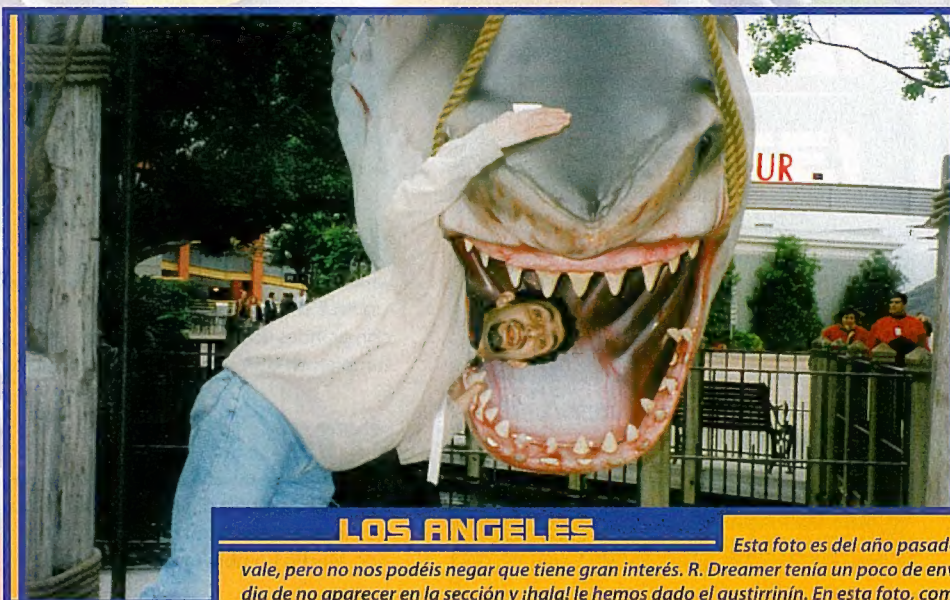
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa Periódica (FIPP)



press start

VIAJANDO POR EL MUNDO



LOS ANGELES

Esta foto es del año pasado, vale, pero no nos podéis negar que tiene gran interés. R. Dreamer tenía un poco de envidia de no aparecer en la sección y ¡hala! le hemos dado el gustirrinín. En esta foto, como podéis observar, sale nuestro querido compañero en los Estudios Universal, origen de muchas de nuestras pelis más queridas y favoritas. Lo que no hemos todavía averiguado es quién demonios es el vagabundo que tiene entre sus fauces...



LOS ANGELES

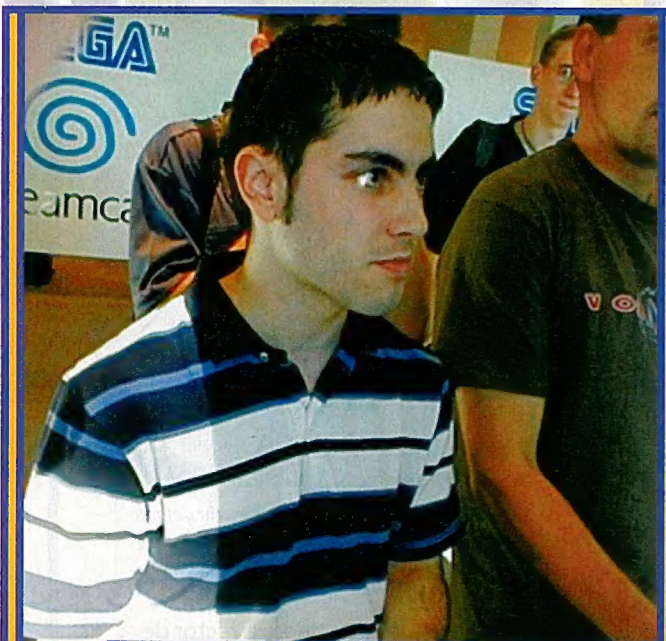
Desmentimos desde aquí que lo del eclipse no consistía en que la cara de MAYERICK tapara el Sol. Eso lo hizo otro conjunto de cráteres. MAYERICK tapar, lo que se dice tapar, sólo ha conseguido tapar al mozo que posa junto a él. Todo fue en Los Angeles, y las consecuencias de su encuentro saltan a la vista en el abultado abdomen de Gustavo. MAYERICK, todo un caballero español, le ha prometido boda para acallar rumores, con peineta, mantilla y coro de iglesia incluidos.

El verano es época de presentación de proyectos, lo que te permite pegarte unos buenos viajes y, a la vez que se trabaja poder disfrutar de otras culturas. Aquí tenéis una pequeña muestra de nuestras últimas aventuras por Francia, Estados Unidos y Canadá.



VANCOUVER

NEMESIS dejó un grato recuerdo a los canadienses, sobre todo porque, después de un partido de tenis y en plena subida a la red, se quedó encallado en esta postura. Gracias a ello los «vancouverianos» que son unos lince, decidieron sustituir la estatua de uno de los parques por él mientras se restauraba. Salvo por el hecho de tener la raqueta entre los ojos, nadie se dio cuenta.



SAINT ETIENNE

Esta instantánea recoge uno de los concursos en los que tomó parte nuestro querido compañero Doc. Se llamaba «piss throw» y consistía en alcanzar y mojar, con métodos naturales, la mayor distancia posible. Justo en estos momentos se aprecia el instante final de su participación, donde logró la nada despreciable marca de 1m 57 cm. gracias a una oportuna flatulencia.

Editorial

El verano es la antesala del último cuarto del año, periodo en el que las compañías hacen su verdadero Agosto. Estos últimos meses tendrán en DREAMCAST a la gran protagonista, y en este número sabrás por qué.

MARCOS GARCIA



LA REINA DEL BAILE

Ya casi está entre nosotros, y la verdad, hay que confirmar lo que había anunciado SEGA a bombo y platillo y que muchos todavía no se acababan de creer. Hace unos meses, desde estas líneas os animábamos a devolver la confianza a SEGA. Afortunadamente no nos ha defraudado. Antes de que salga el próximo número de **SUPER JUEGOS** muchos de vosotros ya tendréis la consola en vuestra casa, o por lo menos, la habréis podido contemplar en alguna tienda o centro comercial. Será entonces cuando os daréis cuenta de que el salto tecnológico es patente, que **DREAMCAST**, gracias a su íntima conexión con **Internet**, sin duda el futuro inmediato, abre un nuevo portal de entretenimiento. Por eso, y porque sus juegos, que es para lo que realmente tiene que dar lo mejor de sí, son excepcionales, está claro que **DREAMCAST**, en el panorama actual será la reina del baile. Un baile cuya música esperamos que no deje de sonar, y que las siguientes hornadas de juegos, como sucedió con la magnífica **PLAYSTATION**, superen a las anteriores. El fantasma del fracaso de la consola se va alejando, y para alegría de todos parece que SEGA vuelve por sus fueros, retomando un camino que jamás debió abandonar.

noticias

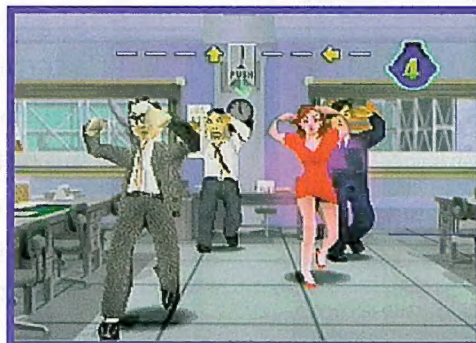
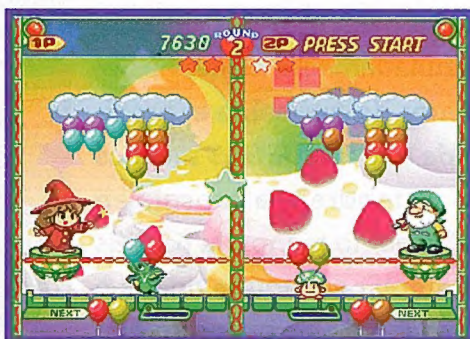
Mientras suenan los clarines anunciando la llegada de esa joya llamada Dreamcast, preparan los malos estudiantes sus varios cientos de asignaturas pendientes, a ver si suena la flauta y en este chequeo, aprueban algo más que el recreo. Todo son ilusiones al final de vacaciones.

VIRGIN

LA MAXIMA DIVERSION EN PLAYSTATION SE LLAMA POP 'N POP

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, mientras ultima los preparativos para el esperado desembarco del demolidor **DINO CRISIS**, ya tiene dos nuevos títulos en sus planes de

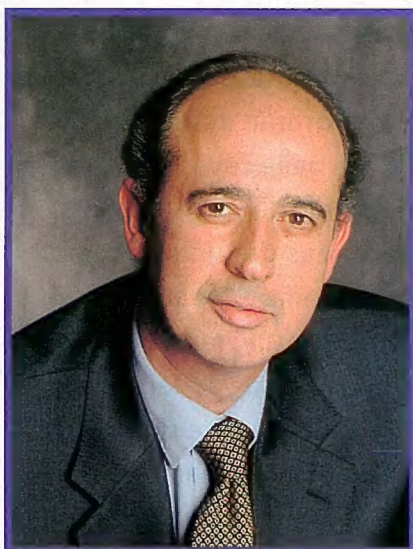
lanzamiento para después del verano. En Octubre y para **PLAYSTATION**, sacarán el juego de puzzle **POP 'N POP**, creado por TAITO y distribuido por JVC. Se trata un programa muy parecido, tanto en el planteamiento como en el apartado gráfico, a los de la divertidísima saga **BUST A MOVE**. También para **PLAYSTATION**, pero sin que aún esté confirmada la fecha de lanzamiento, VIRGIN traerá el curiosísimo **TOMDEMO CRISIS**. En este prometedor juego acompañaremos a una familia a la que le pasa de todo y a la que deberemos sacar de problemas bailando, corriendo o haciendo mil cosas parecidas. Gráficos simples pero con una imaginación desbordada, llegará a finales del mes de Octubre.



Los miembros de esta familia se enfrentan a todo tipo de situaciones y a ti te tocará ayudarles a superar sus curiosas pruebas.

NOMBRAMIENTOS

NUEVOS DIRECTORES DE LOS SEMANARIOS TIEMPO E INTERVIU



Los periodistas **Agustín Valladolid** y **Jesús Maraña** han sido nombrados respectivamente directores de los semanarios **TIEMPO** e **INTERVIU**. **Valladolid**, de 42 años, era en la actualidad director de **INTERVIU** y con anterioridad había ocupado en el **GRUPO** los puestos de director de la agencia de noticias **OTR/Press** y el de director de Coordinación Editorial.

Jesús Maraña es el nuevo responsable de **INTERVIU** tras haber ejercido como director adjunto de esta publicación durante los últimos meses. **Maraña**, de 38 años, ha sido también director adjunto de la revista **TRIBUNA** y redactor jefe de **EL MUNDO**, último medio en el que trabajó antes de incorporarse a **INTERVIU**.

Agustín Valladolid, hasta la fecha director de INTERVIU, ocupará a partir de ahora el puesto de director del semanario TIEMPO.



Jesús Maraña, hasta ahora director adjunto de INTERVIU, ha sido nombrado nuevo director de la publicación.

Por su parte, el hasta ahora director de **TIEMPO**, **Pedro Páramo**, seguirá vinculado al **GRUPO ZETA** en uno de sus puestos directivos.

PROEIN

COLIN MCRAE 2 COMIENZA YA A CALENTAR MOTORES

La distribuidora PROEIN, que recientemente ha sido adquirida por la compañía británica EIDOS, nos está preparando un otoño de lo más caliente con un catálogo de esos que quita el hipo. Para empezar, COLIN MCRAE 2 ya está a punto de entrar en liza y, por el aspecto de las primeras pantallas, parece que volverá a ser el monarca de este género en **PLAYSTATION**. Aunque aún no han confirmado fechas, todo parece apuntar que el juego de CODEMASTERS estará listo antes de noviembre. Por si este bombazo no fuera suficiente, parece que **TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION**, según los programadores el mejor con diferencia de toda la saga, será una realidad palpable y jugable antes de las próximas navidades. Para aquellos que quieran endulzarse la espera, PROEIN sacará, en breve, un curioso y espectacular *shoot 'em up* para **PLAYSTATION** que llevará el curioso nombre de **AIRONAUTS**. Pronto os daremos más información sobre estos juegos.



Después de ver el impresionante aspecto de estas pantallas, más de uno correrá a la tienda para hacer la reserva de **COLIN MCRAE 2**.



AIRONAUTS para **PLAYSTATION** es un verdadero espectáculo. Acción sin límites, explosiones constantes y salvajes y unos movimientos realmente logrados son lo más llamativo del juego.



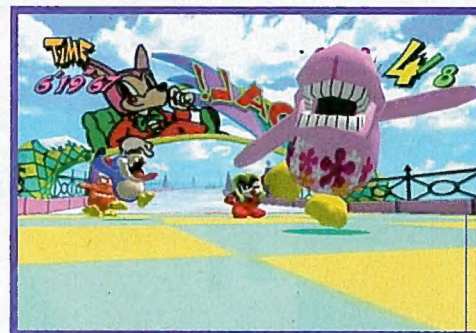
INFOGRADES



GRANDES E IMPORTANTES NOVEDADES PARA CASI TODOS LOS SISTEMAS

La prolífica compañía francesa va desvelando lo que será su impresionante lista de lanzamientos de cara a la segunda mitad de este 99. Para **DREAMCAST**, INFOGRADES lanzará en Noviembre **PENPEN**, una alucinante juego de

carreras protagonizado por dibujos. Para **PLAYSTATION**, en Octubre sacarán el juego de plataformas para los más pequeños, **LOS PITUFOS** y, más adelante, el curioso **WORMS PINBALL**. Para terminar, **MISSION IMPOSSIBLE**, que pronto saldrá para **PSX**, tomará **GAME BOY COLOR**.



Con unos personajes tan graciosos y una calidad gráfica tan enorme, promete ser uno de los más llamativos de **DREAMCAST**.



Nintendo España, S.A. busca personal para trabajar en el departamento de Juegos del Club Nintendo y en el departamento de Traducción y Control de Calidad de Juegos.

Se requieren personas mayores de 18 años, con un nivel alto de inglés tanto hablado como escrito, un buen nivel de redacción en castellano, habituado a jugar con una consola y disponibilidad total.

Los interesados mandar Curriculum Vitae, adjuntando experiencia en videojuegos a:

Nintendo España, S.A.
(Curriculum)
c/ Azalea, 1 - Edificio D
Miniparc 1 - El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)

○ a la siguiente dirección de Internet: **clubnin2@nintendo.es**
(En esta dirección únicamente se recepcionarán Curriculums)

Nintendo

1,2,3,4...

...5.482, 5.483...

...100

... 2.852.699,



**hasta
jug**



Un espectacular partido de fútbol contra un brasileño y un argentino. Un alucinante
Sólo Dreamcast, el sistema de entretenimiento digital que marca el comienzo de
Y para empezar más de 40 juegos.

www.dreamcast.com

SEGA™

100, 101...

.005, 100.006...

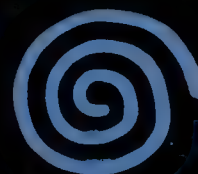
2.852.700...

6.000.000.000

adores.

rally contra un finlandés. Un combate de karate contra un coreano y un japonés...
una nueva era, podía conseguirlo. 128 bits. Módem de 33,6 kbps. Internet. Chat...
Bienvenido a la era Dreamcast.

europa.com



Dreamcast™

Up to 6 billion players

noticias

TELEVISION/INTERNET

EL CANAL DE TELEVISION AXN ESTRENA PAGINA WEB

AXN, el canal televisivo de SONY PICTURES en **España**, acaba de estrenar una página Web en **Internet**. Desarrollada por HTTP: COMUNICACIO, esta página es un fiel reflejo del estilo innovador y aventurero de este canal, y en ella podréis encontrar la última información sobre deportes extremos, documentales de riesgo, series y películas de acción o comedias rompedoras. Con un diseño impactante y sistema muy sencillo



de navegación, en esta Web se ha apostado también por la participación y la interacción con los usuarios con un montón de opciones de consulta u opinión. La dirección de esta interesante página es: www.axn.es.

UBI SOFT

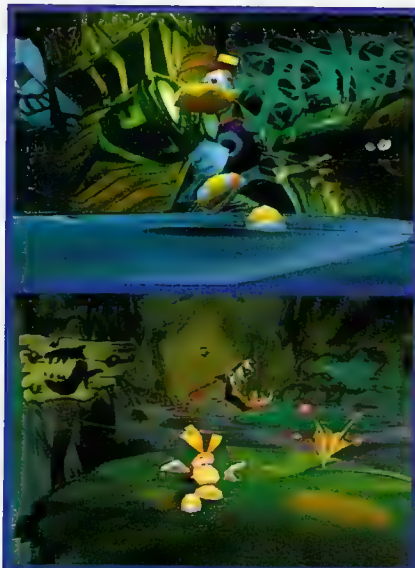
RAYMAN 2 DESATARA LA LOCURA EN N64, PSX Y DREAMCAST

La compañía francesa UBI SOFT presentó el pasado día 30 de Julio en **París** el que será su juego estrella del año: RAYMAN 2 para **PLAYSTATION**, **NINTENDO 64** y **DREAMCAST**. La continuación del extraordinario juego de plataformas, que ahora se ha pasado al bando de las aventuras en 3D, ha sido desarrollada con la misma tecnología que la se-

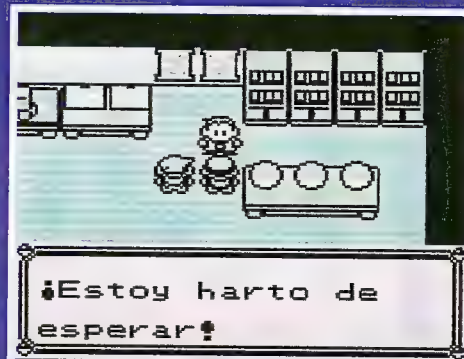


RAYMAN 2 ha sido creado con la misma tecnología que la serie de dibujos animados que presentaron en el ECTS.

rie de animación para televisión. Según los programadores, RAYMAN 2 contará con más de cuarenta horas de juego, y en su alucinante desarrollo se han integrado con gran inteligencia los elementos de habilidad con los de acción. La primera versión en aparecer será la de **NINTENDO 64** en Octubre y, posteriormente, ya en navidades, las de **PLAYSTATION** y **DREAMCAST**.



NINTENDO



POKEMON CONVERTIRA TU GB EN UNA MASCOTA

El fenómeno POKÉMON que ha arrasado en todo el mundo, llegará a **España** en Noviembre en dos juegos, POKÉMON AZUL y POKÉMON ROJO, para **GAME BOY COLOR**. Traducidos al castellano, ambos juegos convierten a la portátil de NINTENDO en un pequeño zoo en el que deberemos buscar, conseguir y cuidar nuestras propias mascotas para llegar a convertirnos en el mejor entrenador de «Pokémones» del mundo.

Para terminar, JET FORCE GEMINI llegará a **España** a mediados de Noviembre con los textos traducidos al castellano.

SQUIRTLE

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

PS: 15

Cada uno en su sistema y género, estos espectaculares juegos serán de lo mejor que veremos antes de las navidades.



The Dreamcast Experience.

Se necesitan voluntarios.

Preferiblemente,
personas
que no tengan a nadie



que les eche de menos.

Misión:

Probar la nueva Dreamcast en una fiesta cargada de adrenalina, donde habrá: competiciones, música en directo, animadores, DJ'S, sorteos de consolas y fantásticos regalos.

Lugar y fecha:

Sevilla, 10 / 11 / 12 de septiembre.

Madrid, 17 / 18 / 19 de septiembre.

Valencia, 24 / 25 / 26 de septiembre.

Barcelona, 01 / 02 / 03 de octubre.

Centro Comercial Plaza de Armas - Plaza de la Legión S/N

Museo del Ferrocarril (Sala Eiffel) - Paseo de las Delicias, 61

Zircó - C/ Mosén Febrer, 20.

Discoteca Zeleste - C/ Pamplona, 88 interior.

Hora:

Viernes, de 16:00 a 22:00 h. Sábados, de 12:00 a 14:00 y de 16:00 a 22:00 h.

Domingos, de 12:00 a 14:30 y de 16:00 a 21:30 h.

Venid preparados. Salir no será tan fácil como entrar.



noticias

ACTIVISION

PRESENTACION EN EDIMBURGO DE SUS NUEVOS TITULOS

La compañía americana nos invitó al corazón de **Escocia** para disfrutar de sus novedades con un impresionante castillo como marco del evento. Junto a títulos ya conocidos por todos, como **QUAKE II** y **TONY HAWK** para **PLAYSTATION**, y **BLUE STINGER** para **DREAMCAST**, pudimos contemplar alguna de las sorpresitas que nos tenía reservadas **ACTIVISION** para la campaña que se avecina, como **WU TANG CLAN**, un juego de lucha en el que pueden competir hasta cuatro luchadores. También dentro del mismo género descubrimos **X-MEN**. En el terreno de las plataformas, la versión de **Bi-**



chos para los 64 bits de **NINTENDO** presentaba tan buena pinta como la de **PLAYSTATION**. En cuanto a la segunda parte de **Toy Story** para los 32 bits de **SONY**, mostraba un aspecto gráfico realmente impresionante. La secuela de **Vigilante 8** saldrá para **DREAMCAST** (alucinante), **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**.

FOX SPORTS

UNA LICENCIA PARA JUEGOS DEPORTIVOS

Procedentes de los **Estados Unidos** llegan dos simuladores deportivos de **FOX**. El primero, llamado **NBA BASKETBALL 2000**, está protagonizado por **Robinson**, uno de los jugadores más famosos de esta liga. El segundo está basado en la liga de hockey, **NHL CHAMPIONSHIP 2000**, y está repleto de espectaculares acciones muy realistas.



En **NBA 2000** podrás realizar increíbles mates, triples, canastas imposibles y todo lo que puedas imaginar.



Vigilante 8: Second Offense



Wu Tang Clan



Con un engine 3D que nos recuerda al desaparecido **THRILL KILL**, nos encontramos ante un divertidísimo juego de lucha con hasta cuatro jugadores.

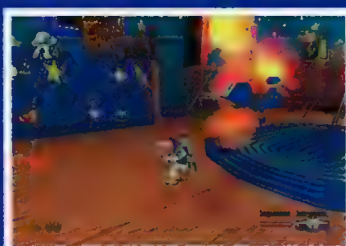
DISNEY

VUELVE TOY STORY

El acuerdo de **ACTIVISION** con **DISNEY** ha dado como fruto varios títulos. Destaca **Toy Story 2** en **PLAYSTATION** con **Buzz** como protagonista. En **GAME BOY** se presentaron dos juegos, **TARZAN** y **DISNEY'S MAGICAL TETRIS CHALLENGE**. Por último, también estaba presente la entrega de **BICHOS** para **NINTENDO 64**.



© Disney/Pixar



© Disney/Pixar

Basado en la serie de comics de la **MARVEL**, sus personajes se ven involucrados en un torneo de lucha. Multitud de golpes y efectos para los más exigentes.

X-Men



TM & © 1999 MARVEL

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION 2



ATRÉVETE YA

www.v-rally.com

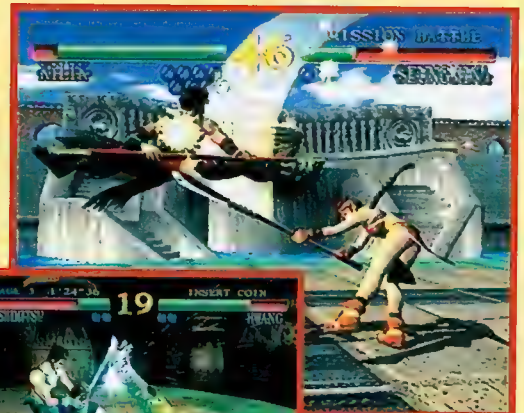
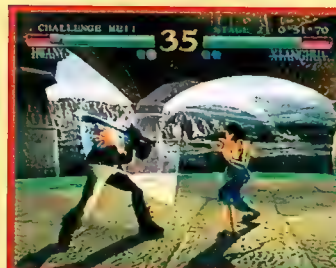


made in japan



Aunque nada indicaba que la gente de NAMCO fuera a programar algo grande para **DREAMCAST**, **SOUL CALIBUR** es la prueba de ello. Como de costumbre, los chicos de NAMCO se han esforzado al máximo para lograr unos espectaculares resultados aunque la máquina de SEGA fuera relativamente joven, y vaya si lo han conseguido. Incluso comparando la versión **DREAMCAST** con la recreativa original, la cual funciona en un potente **SYSTEM 12**, podremos comprobar que la versión para la consola de SEGA supera con creces en todos los aspectos a la **COIN-OP** de NAMCO.

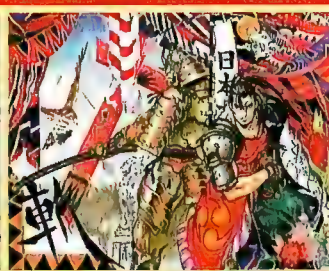
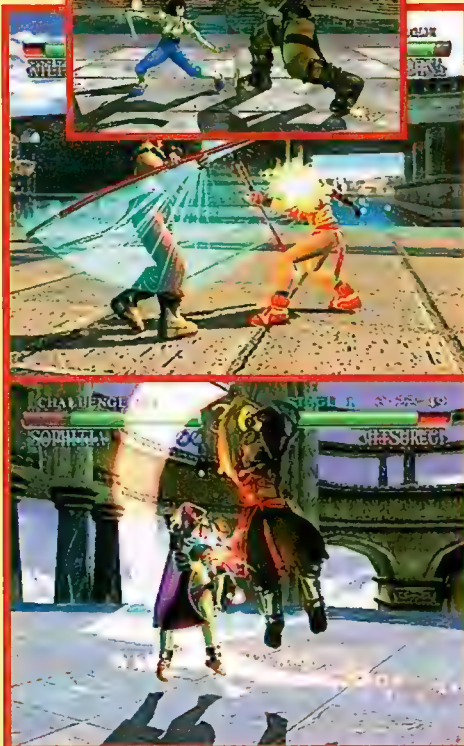
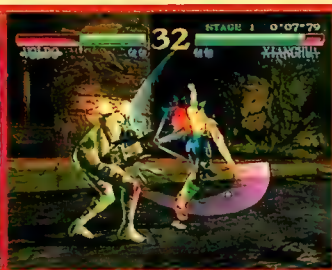
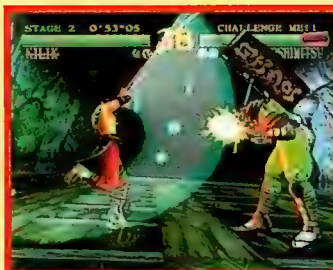
SOUL CA





Un fallo como el que acaba de cometer Astaroth frente a Xianghua puede costarte la vida. De hecho, la mayoría de las veces que falles te costará la vida.

Kilik es uno de los mejores personajes de *SOUL CALIBUR*, debido sobre todo a la longitud de su arma. Mis preferidos seguirán siendo Yoshimitsu y Mitsurugi.



Modos de juego. Si técnicamente la conversión a *DREAMCAST* de *SOUL CALIBUR* supera con creces a la *COIN-OP* original, en lo que respecta a modos de juego la diferencia es aún mayor. Entre ellos destacan: *Team Battle*, *Versus*, *Survival*, *Extra Survival*, *Museum*, *Mission Battle*, etc. Este último es el más importante de todos, ya que es similar al

Edge Master del primer *SOUL EDGE*, aunque en esta ocasión cada uno de los combates que ganemos nos dará una cantidad de puntos, los cuales podremos intercambiar por impresionantes ilustraciones en la galería de arte. A su vez, cada una de las ilustraciones nos dará nuevos escenarios, nuevos personajes, etc...

Dreamcast



Con este modo, denominado *Profile*, podremos ver las características de nuestro personaje, su escenario, su arma e incluso escuchar todas sus digitalizaciones de voz.

LIBUR

Increíble pero cierto. Los chicos de NAMCO han dejado de lado (sólo por unos días) a su querida *PLAYSTATION* para dedicarse de lleno a convertir su impresionante recreativa *SOUL CALIBUR* a *DREAMCAST*. El resultado, como podéis apreciar por las pantallas que adornan estas tres páginas, ha sido francamente impresionante. El potencial de *DREAMCAST* queda más que demostrado gracias a las excelencias gráficas de *SOUL CALIBUR*: 60 fps constantes, una resolución superior a los 800x600 pixels (no os fiéis demasiado de las pantallas, ya que están tomadas a 320x240), los efectos de luz más impresionantes que se hayan visto nunca y las animaciones más reales, a base de *motion capture*, que hayan hecho aparición en un videojuego doméstico. Por si habéis llegado a ver la *COIN-OP* original, basta decir que la versión *DREAMCAST* supera con creces a ésta. El sistema de juego original se ha mantenido completamente intacto, aunque se han incluido una gran cantidad de modos, opciones y secretos que os mantendrán pegados al mando durante horas. El más importante de todos estos modos es el *Mission Battle*, en el que, al igual

que el *Edge Master Mode* del primer *SOUL EDGE*, tendremos que recorrer el mundo «arreando» mandobles a diestro y siniestro en combates que poseen ciertas características especiales.

Como recompensa, se nos obsequiará con una gran cantidad de ilustraciones (más de 350) de una calidad impresionante, acorde con este gran juego.

SUPER Information

FORMATO	GD-ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

made in japan

SOUL CALIBUR



Al igual que ocurría con **TEKKEN 3**, las llaves cuerpo a cuerpo que se pueden realizar en **SOUL CALIBUR** son de lo más impresionante que hay en el juego.

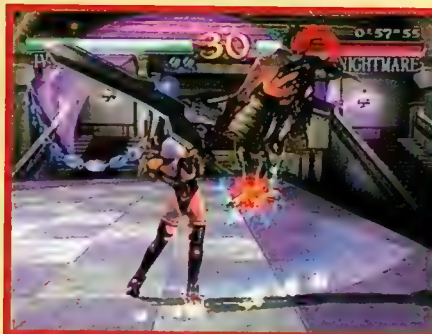
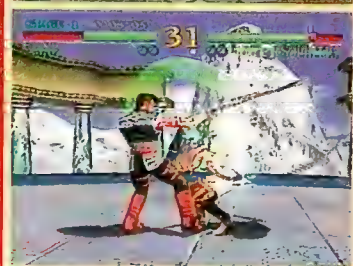
Kilik acaba de ser evitado con un magnífico counter (adelante+defensa), el cual deja su lateral izquierdo completamente indefenso.



Realismo. Durante cada uno de los combates de este excepcional **SOUL CALIBUR**, las animaciones de los personajes creadas a base de *motion capture* dotan de un nivel de realismo impresionante al conjunto. El modo que mejor muestra con todo detalle dicho nivel de realismo es el denominado *Exhibition Theatre*, en el que veremos a los personajes hacer unas impresionantes «katas» con todo lujo de detalles.



En la pantalla de arriba podéis observar a **Interno**, el cual maneja cualquier arma de cualquiera de los personajes con tanta destreza y soltura como lo hace el «anciano» **Edge Master**.



Para todos aquellos que no hayan llegado a ver la **COIN-OP** de **SOUL CALIBUR**, diremos que el sistema de juego es similar al de la primera entrega, aunque se han incluido decenas de elementos que lo hacen completamente nuevo. Algunos de estos elementos son el sistema de movimiento *ARS/8 Way Movement* (que permite, pulsando dos veces en la misma dirección y dejando el mando apretado, movernos por el escenario de un modo similar al de **EHRGEIZ** o **POWER STONE**) o los combos aéreos, que en esta entrega resultan similares a los de **TEKKEN 3**. Id desvainando, porque **SEGA** planea lanzar esta maravilla de **NAMCO** en Noviembre. Si todos los juegos de **DREAMCAST** prometen ser así... ¡Larga vida a **DREAMCAST**!

DOC

Soul Calibur es lo más increíble que hemos visto

EL DESTINO DE LA GALAXIA DESCANSA EN TUS MANOS

STAR WARS — EPISODE I — RACER



2 Jugadores simultáneos



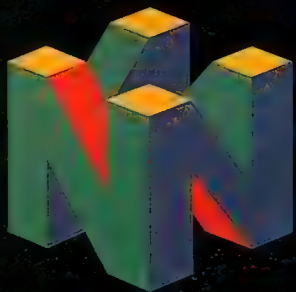
Compatible con
Rumble Pak™



Compatible con
Expansión de Memoria™



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.



NINTENDO 64®

FEEL EVERYTHING.

made in japan

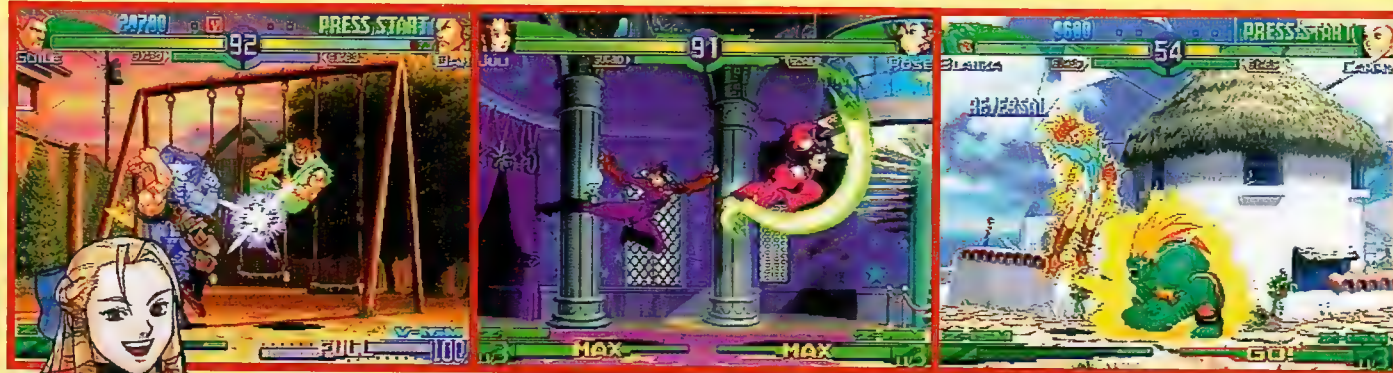


La última entrega de la saga de CAPCOM (exceptuando SF3 3RD IMPACT) vuelve a nuestras páginas. Después de la magnífica versión para **PLAYSTATION**, CAPCOM mira hacia SEGA y le brinda dos estupendas versiones para **DREAMCAST** y **SATURN**. Por motivos obvios, intentaremos mostraros todo lo posible de la versión **DC**, aunque **SATURN** también tendrá su rinconcito.

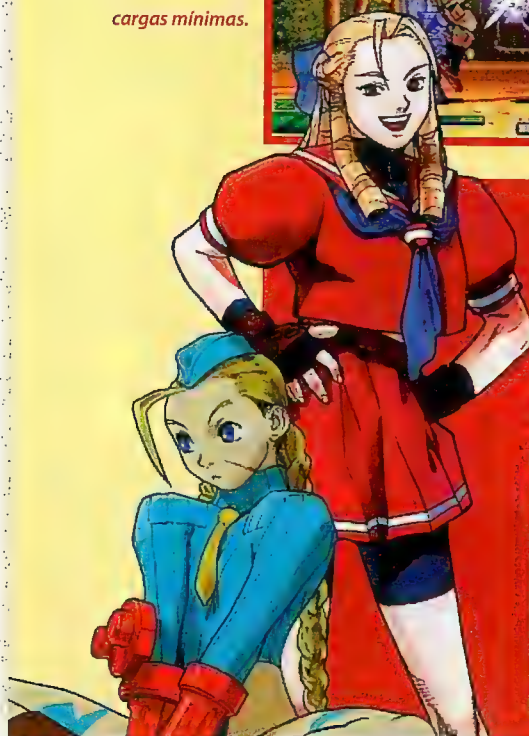
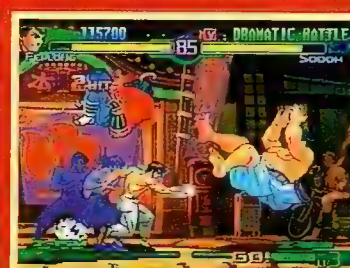
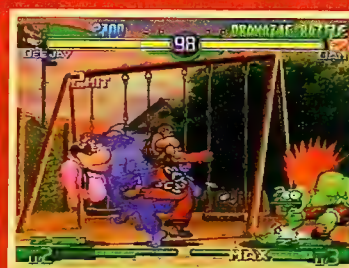
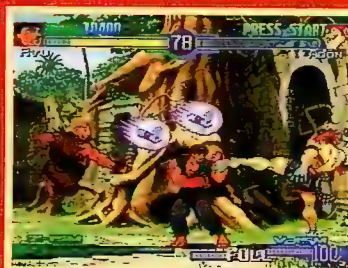


STREET FIGHTER

Al fin los usuarios de **SATURN** se llevan una alegría con esta magnífica conversión de **STREET FIGHTER ZERO 3**. Al igual que en **DREAMCAST**, con unas cargas mínimas.



Versión Saturn. Al fin, los usuarios nipones de **SATURN** podrán disfrutar con el mejor y más completo **STREET FIGHTER** de toda la saga. Esta versión es similar en casi todos los aspectos a la de **PLAYSTATION**, aunque alguna que otra diferencia le hacen superior. Lo más importante es el uso que se le ha dado al cartucho de 4MB, ya que gracias a él podremos disfrutar de unas cargas casi inexistentes y de un **Dramatic Battle** similar al de **DREAMCAST**, con tres personajes diferentes en pantalla y la posibilidad de jugar contra 2 oponentes controlados por la CPU.



Dreamcast

Si pensabas que el software de **DREAMCAST** tan sólo se compondría de insulsos juegos en 3D sin ningún tipo de personalidad, SNK con su **KOF** y, en esta ocasión, CAPCOM con su **STREET FIGHTER ZERO 3**, se encargarán de demostrarte que estás muy equivocado. Como era de esperar, la versión **DREAMCAST** del título de CAPCOM ha sido la más agraciada de cuantas han aparecido en formato doméstico, ya que incluye todas las mejoras y novedades de la versión para los 32 bits de SONY, todas la anima-

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR CAPCOM
PROGRAMADOR CAPCOM

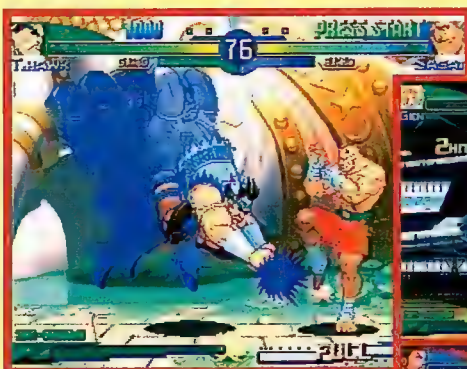
ciones de los personajes se han mantenido intactas con respecto a la **COIN-OP** original y se han incluido nuevas modalidades de juego y nuevos escenarios diferentes en el **World Tour Mode**. La principal diferencia que salta a la vista nada más poner el juego, habiendo visto antes la versión **PSX**, es que nos dará la posibilidad de seleccionar cualquiera de los modos de juego, incluidos los que se encontraban ocultos en **PLAYSTATION**, desde el principio. También los personajes como Satsui no Hado no Ryu, Guile o Shin

Gouki se encontrarán disponibles desde el principio, sin necesidad de efectuar ninguna complicada proeza para conseguir seleccionarlos. Uno de los aspectos que más llama la atención de esta versión es la posibilidad de seleccionar diferentes personajes en el modo **Dramatic Battle** (no hay restricciones de memoria) y de jugar en este mismo modo contra 2 luchadores controlados por la CPU (**Reverse Dramatic**) o, si poseemos 3 mandos, apalear entre dos colegas al listo de tu barrio que se las da de bueno. Para todos aquellos «maestros» de la lucha, el modo **Reverse Dramatic** es un auténtico desafío, sobre todo si ponemos la dificultad al máximo. Las novedades impuestas en el modo **World Tour** son un mayor número de escenarios e **items ISM Plus** disponibles y la inclusión de nuevas misiones, como jugar contra dos personajes al estilo **Dramatic** pero sólo eliminar a uno de ellos, ya que el otro tiene energía infinita y, a la fuerza, hará de guardaespaldas del primero. Antes de que comencéis a preguntaros si esta maravilla llegará a salir aquí algún día, os confirmaremos que los eficientes chicos de VIRGIN, como viene siendo habitual, serán los encargados de poner **STREET FIGHTER ZERO 3** para los 128 bits de SEGA en todas las tiendas españolas.

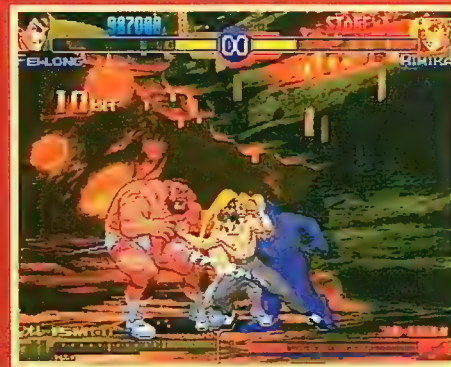
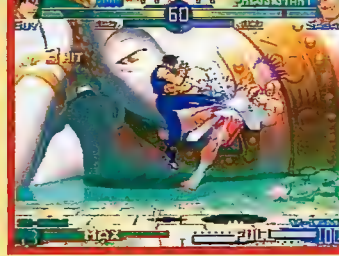
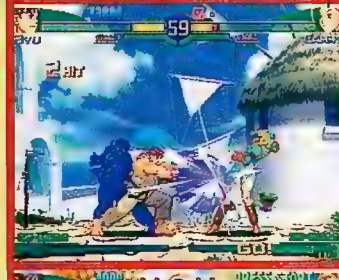
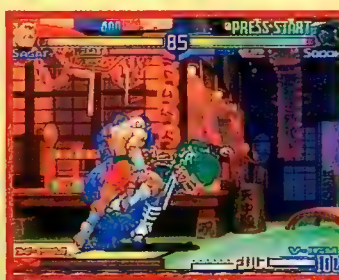
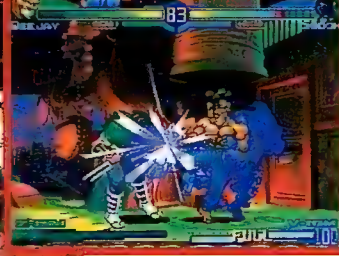
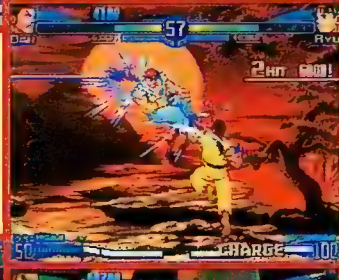
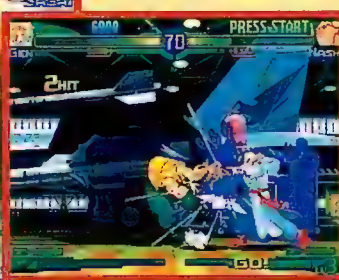
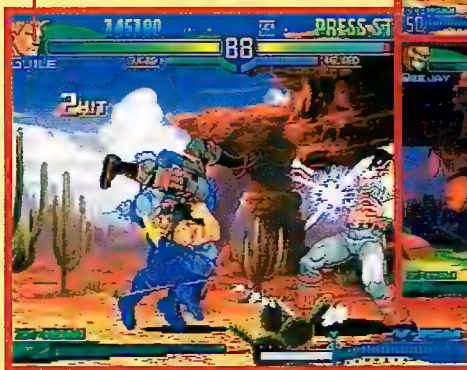
DOC

21

ER ZERO 3



Lo mejor de esta versión **DREAMCAST** de **STREET FIGHTER ZERO 3** son los inexistentes tiempos de carga y las novedades añadidas al **Dramatic Battle** y al **World Tour Mode**.



Novedades. Las novedades más importantes que presenta la versión **DREAMCAST** de **STREET FIGHTER ZERO 3** con respecto a la de **PLAYSTATION** hacen de este título el mejor de la saga. Lo más destacable es, gracias a la mayor cantidad de memoria de DC, la posibilidad de jugar el modo **Dramatic Battle** con cualquiera de los personajes, sin necesidad de repetir ninguno e incluso, conectar un tercer mando a la consola y jugar un «dos contra uno». El modo **World Tour** también ha sufrido algunas mejoras, como la inclusión de nuevos escenarios e **ISM Plus**, es decir, nuevos movimientos.

made in japan
japan

Dreamcast

Aunque en todos los sistemas ha habido algún título relacionado con las carreras de todoterrenos, no se puede decir que esta disciplina haya tenido un gran calado entre los aficionados al motor. Este espectacular **BUGGY HEAT**, uno de los juegos que llegarán a **España** dentro de la primera hornada de títulos, por su excepcional calidad gráfica y su notable jugabilidad, puede cambiar las tornas.

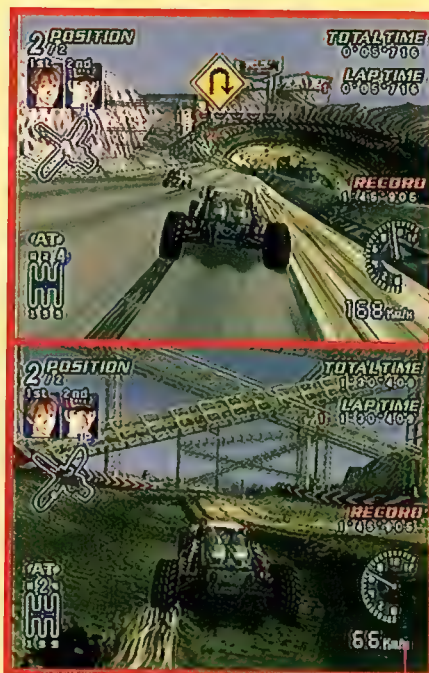
Aunque aún nos queda mucho por ver y este **BUGGY HEAT** sólo debe ser una buena aproximación a las calidades que puede ofrecer **DREAMCAST**, parece que los juegos de coches van a ser los que se lléven la palma en espectacularidad. Con las trazas de un gran arcade y una puesta en escena brillante, **BUGGY HEAT** de CRI es, sin duda, de lo más potente que hemos visto de esta especialidad en cualquier consola. Una presencia impecable y muy consistente en los vehículos, unos re-



SUPER Information

FORMATO	GDROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	CRI

corridos tremendamente cuidados y con unas dimensiones importantes y unos movimientos de pantalla que dejan a las claras la potencia de **DREAMCAST**, hacen de cada carrera una alucinante experiencia visual en la que no hay lugar para la mediocridad. Si a este despliegue gráfico lo hubieran acompañado de una conducción más agresiva y manejable y de una oferta de modos de juego más abundantes, no dudaríamos en guardarle un sitio entre los mejores de la primera hornada.



En **BUGGY HEAT** no vais a encontrar una velocidad desenfrenada ni un estilo de pilotaje frenético, pero lo que no os faltarán serán emociones en sus complicados circuitos.

BUGGY HEAT



Como todos los juegos de coches de **DREAMCAST** tengan una calidad gráfica parecida, ya podéis ir reservándola.

Por desgracia, el estilo de conducción elegido es bastante penoso y este aspecto acaba por deslucir el resto de los aciertos. Aunque trasteando un poco en los ajustes de las diferentes partes del coche lograremos suavizar un poco las cosas, el comportamiento de los vehículos es demasiado pesado y duro. El efecto de inercia en las curvas, por ejemplo, es de esos que acaban por desesperar al jugador acostumbrado a la respuesta inmediata y eficaz de la gran mayoría de los juegos de este género. En cuanto a los modos de juego, la oferta es tan elemental que sólo la modalidad en red podrá quitarnos la sensación de estar ante un programa breve. Son cosas que hay que perdonarle a los pioneros. No hay que olvidar que estamos ante los primeros juegos de una consola recién nacida.

DE LUCAR

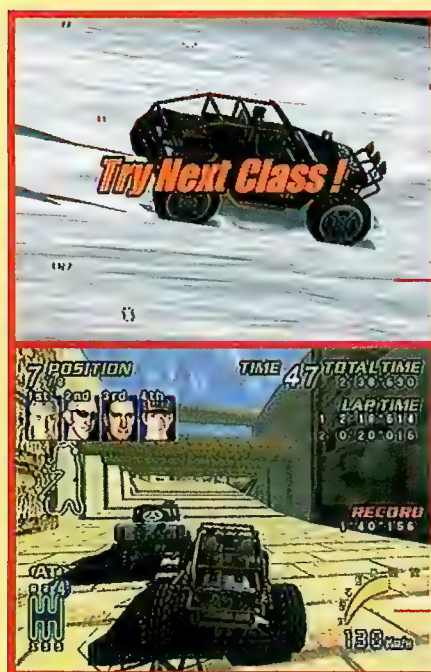
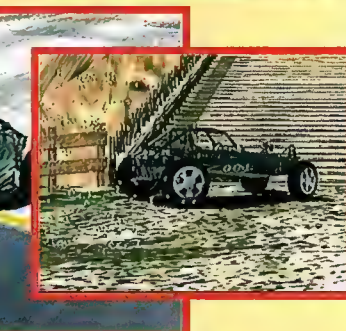
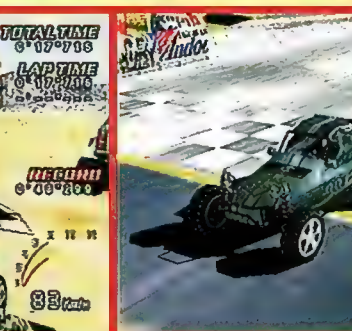
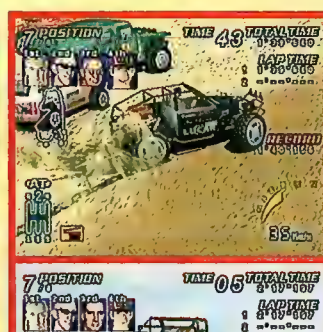
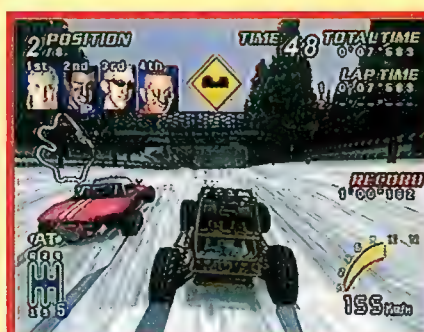


Personalización. En **BUGGY HEAT** podremos poner nuestro nombre al coche, elegir entre diversos tonos de pintura y añadirle algunos elementos al diseño externo. No parece mucho, pero es un detallito que nos permitirá distinguir nuestro coche. Como **BUGGY HEAT** se podrá jugar en red, esta opción es posible que a la postre tenga más importancia que en otros títulos. A lo mejor, también encontramos en Internet más opciones de diseño.



Aunque no sea una opción tan espectacular y completa como en otros juegos de coches, aquí también podremos personalizar y decorar nuestro vehículo. Por lo menos lo han intentado.

El número de recorridos no está nada mal, y estamos seguros que, una vez acabado el modo Expert, podremos disfrutar de algunos circuitos y vehículos extras más.



Aunque no hemos podido acabarnos el modo más alto de dificultad, no creemos que su modo arcade sea un escollo muy duro para un piloto algo experimentado en el género de conducción.

No es el más movido y difícil de los circuitos del juego, pero el recorrido de **Egipto** sí es el más atractivo y cuidado de **BUGGY HEAT**. Mucho ojo con las arenas del desierto porque pueden ser mortales.

Multiplayer. Los que han tenido oportunidad de jugar en red con ordenador saben lo que va a suponer poder jugar en red con **DREAMCAST**. Cuando esta opción tome cuerpo en España, os aseguramos que muchos de vosotros cambiaréis completamente de

mentalidad a la hora de elegir un juego. Mientras llega ese feliz día podéis contentaros con este modo para dos jugadores simultáneos que está muy bien y se mueve de maravilla. Está claro que no es lo mismo que jugar contra ocho más, pero es bastante divertido.



made in japan



Salió a la venta en **Japón** el pasado día 10 de Agosto y está llamado a vender lo que no está en los escritos. Los chavales de CAMELOT, geniales creadores de juegos como EVERYBODY'S GOLF o el mismísimo **MARIO GOLF** en su versión para **NINTENDO 64**, han sido los encargados de programar este título, sin duda uno de los más jugables de cuantos han pasado por nuestras manos en los últimos meses. Lo más sorprendente de todo es que la adaptación para **GAME BOY COLOR**

conserva casi todas las características de la versión **NINTENDO 64**, sobre todo en lo que se refiere al juego de golf en sí, aunque lógicamente el apartado gráfico no tiene nada que ver con ésta. La perspectiva cenital utilizada, de cualquier modo, es excelente, dotando a los campos de todo tipo de detalles y accidentes propios de los circuitos profesionales. Es difícil hacerse con el control del juego, pero una vez que se aprende a estudiar cada uno de los parámetros que intervienen en cada golpe, la jugabilidad se multiplica por cien, invitándonos a ganar más y más torneos, y a conseguir más y mejores jugadores. Aumentar el *handicap* es uno de los primeros objetivos y esto sólo se logra a base de ganar y ganar torneos. La impaciencia se siente ya entre los miembros de esta redacción.

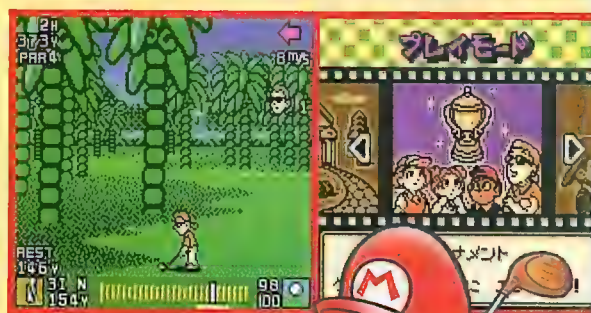
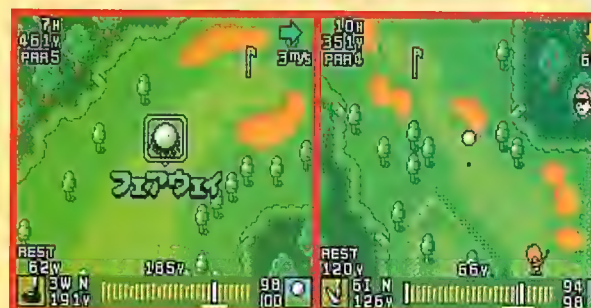
J. C. MAYERICK



MARIO GOLF



Game Boy Color



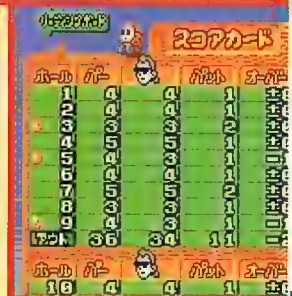
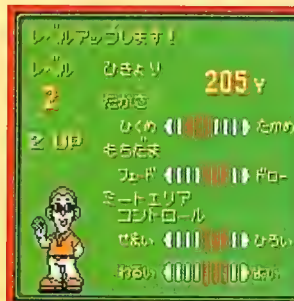
Ganar un torneo no es una simple cuestión de honor. Una victoria significa aumentar el handicap, así como otro tipo de parámetros referentes al juego del golfista.



Club de Golf. **MARIO GOLF**, como todo buen título producido por **NINTENDO**, cuenta con innumerables características adicionales por descubrir. Muchas de ellas aparecerán conforme se vayan ganando torneos, pero otras muchas habrá que buscarlas en las diferentes estancias del club de golf, a modo de retos y otro tipo de torneos. Todo para lograr que su duración sea mayor.



Las diferencias entre esta versión y la de **Nintendo 64** son meramente gráficas



Codemasters



DUAL SHOCK



Bici **GIANT** • Camiseta • Gorra • Bolsa

Afronta tus miedos. Prueba tus habilidades, tu equilibrio y tus nervios.

Corre a lo kamikaze, atraviesa desiertos, baja volcanes, ¡ve al límite!

Sólo tú, contra los elementos,

Corre cuesta abajo. Derrapa en las curvas y olvida los frenos.

Estás jugando con No Fear Downhill Mountain Biking. Juega como un loco.



En cada juego de NO FEAR para PlayStation encontrarás una tarjeta "RASCA Y GANA".

No pierdas el tiempo, consigue tu copia y prueba tu suerte.

SI ESTÁS TAN LOCO, DEBERÍAS ESTAR ENTRE REJAS:

De la gente que puso a tu alcance Colin McRae Rally.



GIANT
BICYCLES

PROEIN

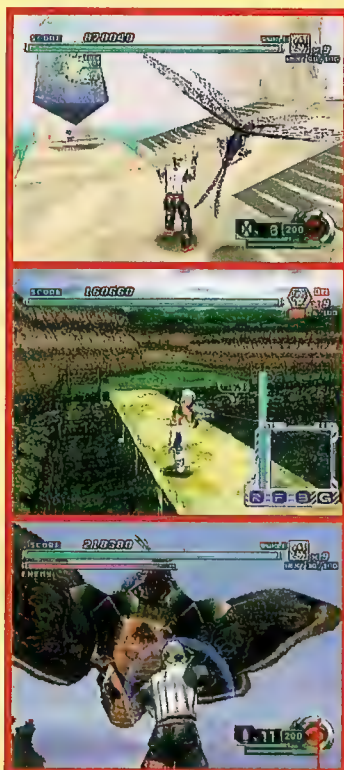
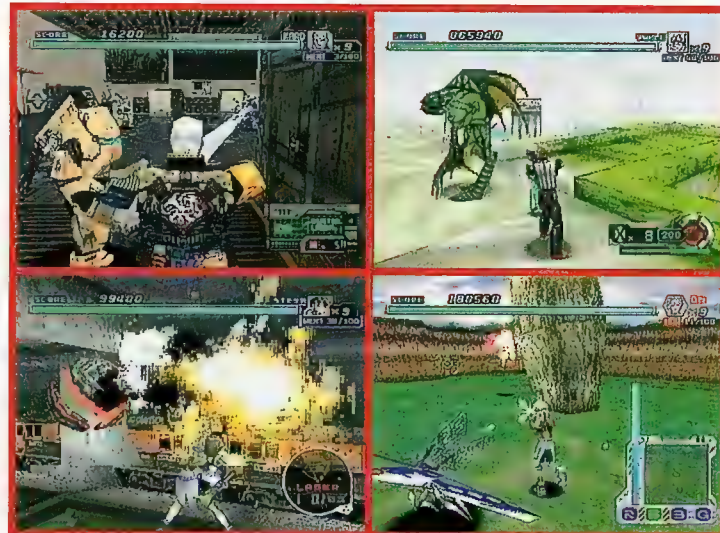
NO FEAR DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING

Av. Burgos, 16 D - 28036 Madrid. Telf: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70 - www.proein.com

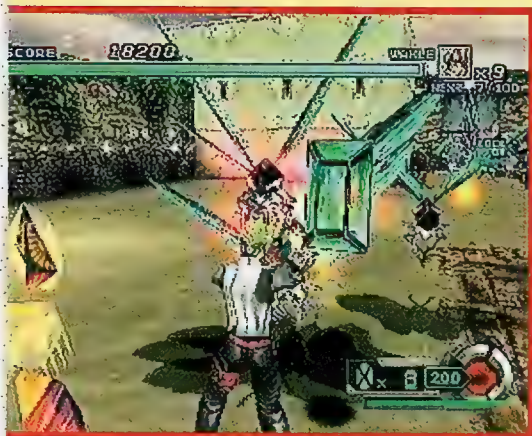
© 1999 The Codemasters Software Company Limited. Proein es una marca registrada de Proein, Inc. No Fear es una marca registrada de No Fear, Inc. No Fear Downhill Mountain Biking es una marca registrada de No Fear, Inc. El logo de Sony Computer Entertainment Inc. es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. El logo de Sony Computer Entertainment Inc. es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.

made in japan

KCE TOKIO, responsables de CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT y otros éxitos de KONAMI para PLAYSTATION, firman el último shoot 'em-up de la compañía para la consola de SONY. Un curioso título que conjuga la mecánica del SOUKAIGI de SQUARE con el barroquismo visual del universo PANZER DRAGON de SEGA, todo ello a través de un cuidado entorno tridimensional.



Esta polilla gigante ha escapado de la cavidad craneal de THE SCOPE. Esta visto que cuando algo esta hueco y no se usa, empiezan a surgir todo tipo de bichos de su interior.



El hecho de estar avalado por el sello KONAMI, y más concretamente por KCET (responsables de algunas de las mejores producciones de la compañía), hizo albergar grandes expectativas respecto a este GUNGAGE. Con él en nuestras manos podemos deciros que el resultado es bueno, pero inferior al esperado. Sin llegar a los límites sangrantes del CYBER ORG de SQUARE, GUNGAGE decepcionará a todos aquellos que ansiaban encontrar en él al mejor shoot 'em-up

SUPER Information

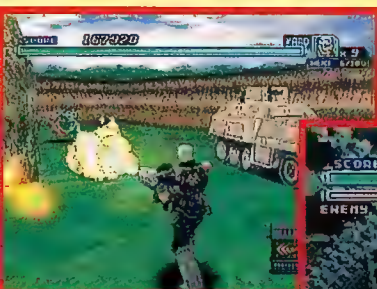
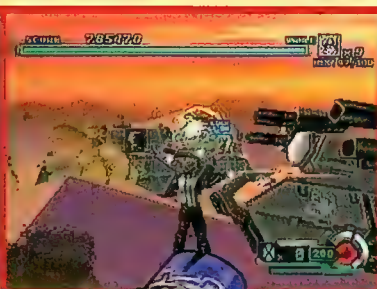
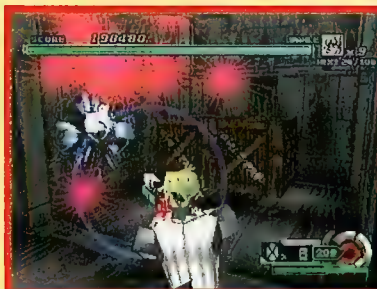
FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

de 1999, pero posee algunos detalles de calidad que lo salvan de la quema y lo dejan en un título algo más que decentillo. Dejando a un lado el incómodo sistema de control del personaje (a estas alturas de la película es inexcusable que un juego con elementos de plataforma 3D no permita la utilización del pad analógico del DUAL SHOCK), lo más interesante de GUNGAGE viene dado por su entorno gráfico y sus cuatro protagonistas. Reproducidos con gran detalle, los

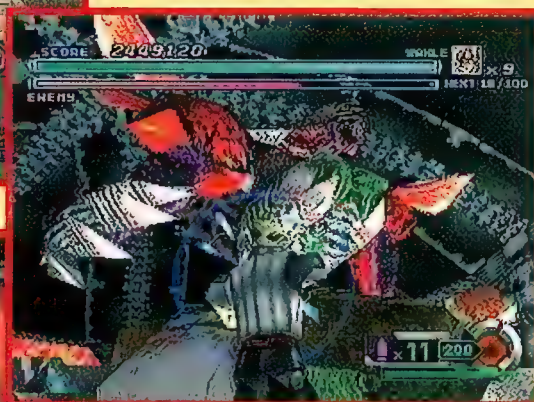
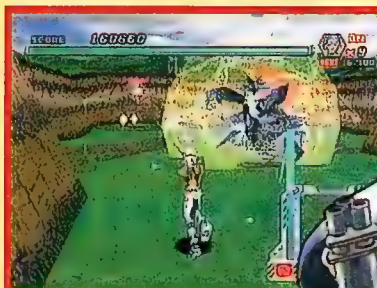
GUNGAGE



El principal defecto de GUNGAGE es la no utilización del pad analógico del Dual Shock, algo realmente imperdonable en el caso de un shoot 'em-up con elementos de plataforma 3D como éste. Curiosamente sí soporta la vibración del mando. En el lado positivo, hay que resaltar los escenarios y la variedad de enemigos.



Kard es un auténtico pedazo de carne con patas. Lento y pesado, al menos cuenta con las armas más alucinantes de todo el juego.



Los jefazos de GUNGAGE ofrecen un aspecto impresionante. El dragón de arriba es más letal que una charla de THE SCOPE.

pueblos, bosques, ruinas (e incluso una estación de metro) que sirven de escenario a este juego son habitadas por barrocas criaturas, desde arañas gigantes a polillas, que recuerdan mucho a la fauna del universo PANZER DRAGON. Como en aquel inolvidable pero algo plumoso clásico de SATURN, el héroe de GUNGAGE debe abrirse camino por el escenario a base de disparos, pero en lugar de utilizar un dragón como vehículo debe hacerlo a golpe de callo, corriendo y saltando. Protagonizado inicialmente por el rubicundo Wakle Skade, una vez finalizado el juego se puede acceder a otro

personaje, cambiando con ello la línea argumental y el orden de las fases. Esto unido a la incorporación de extras, como una galería de imágenes y demás, es lo mejor que ofrece este nuevo juego de KCE TOKIO, que aunque no es tan redondo como todos esperábamos, por lo menos acaba siendo divertido de jugar, ofrece algunos final bosses de impresionante factura y posee una gran banda sonora (aunque la música no pega demasiado con lo que sucede en pantalla). En fin, seguiremos esperando ese shoot'em-up demoledor para PLAYSTATION que nos alegre el final de siglo.

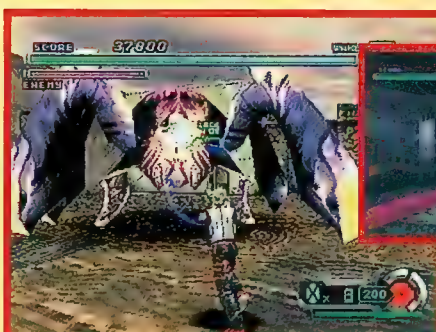
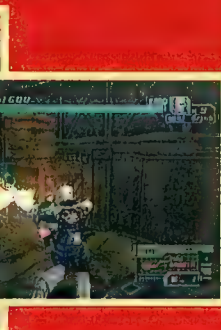
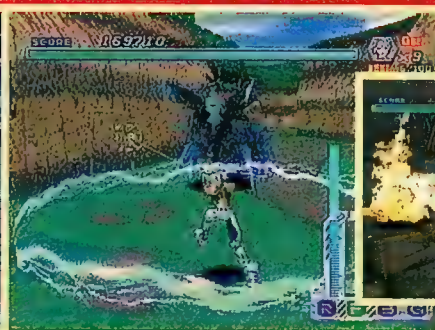
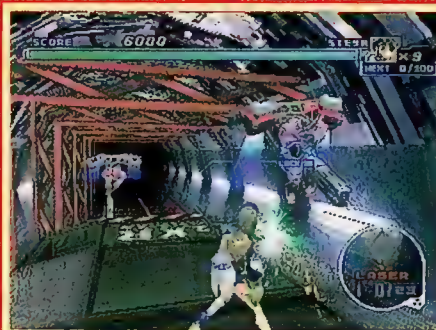
NEMESIS

Poker de perras

Aunque al principio sólo se puede acceder a un único personaje, el ya mencionado y oxigenado Wakle, tras acabar el juego el usuario podrá controlar a Kard Berdysh, un armario de tres cuerpos armado con lanza-granadas, cañón láser y lanzallamas a juego. Tras llegar al final con el pesado Kard, se le brindará la posibilidad de manejar a un tercer personaje, Steyr Harquebus, una fémina de bandera armada con una ametralladora de tambor. Por último, tendrá acceso a Dee Van Feng, un muchachito algo sospechoso pero de basante agilidad. Entre los cuatro forman un grupo más temible y cruento que un maratón de anuncios de la familia Bold. Y curiosamente, cada uno de los personajes comienza su aventura en un punto distinto...



Reúne más de 30 flores y podrás acceder al primero de los extras de GUNGAGE, una galería de ilustraciones con todos los personajes.



Todavía se desconoce si GUNGAGE llegará al mercado europeo, aunque viendo la velocidad con que últimamente trabaja KONAMI con las versiones PAL (el caso de RONIN BLADE), lo mismo sale a la venta el mes que viene.

made in japan

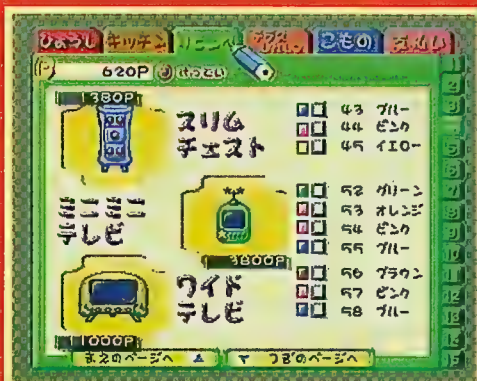
PlayStation

Uno de los grupos de programación con mayor solera dentro del mundo de las consolas, WESTONE, es el responsable de este original, divertido y cautivador compendio de minijuegos y simulación de tareas domésticas llamado MILANO'S ALBAIT COLLECTION. Desde los tiempos del celebrado juego de las cocinitas de la mayonesa AJINOMOTO para **SUPER FAMICOM** no habíamos tenido en la redacción un título tan delirante como éste, que ofrece desde la posibilidad de ordeñar vacas voladoras hasta trabajar en un burger con puercoespines como clientes o fregar platos en un restaurante.

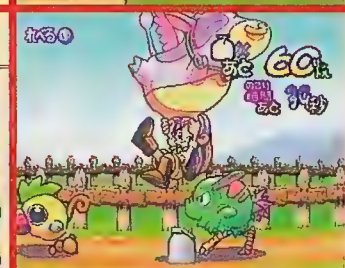
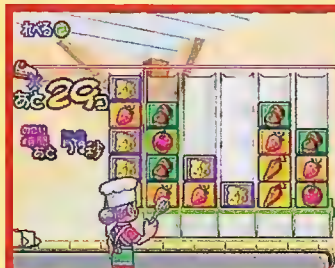


En este particular universo las vacas vuelan, los puercoespines adoran las hamburguesas y los cabritos suspiran por una pizza.

MILANO



Hogar y decoración. Justo antes de dormir, Milano podrá hojear el catálogo de venta por correo y decidir en qué gastar su dinero. Papel pintado, cuadros, mesas, sillones, televisores, equipos Hi-Fi, pianos, plantas, juguetes, pósters, recetas e incluso una consola de videojuegos pueden adquirirse mediante catálogo. Podrás cambiar todo el salón y el mobiliario del dormitorio de Milano. Eso sí, no te olvides de dar de comer al gato. A mí ya se me ha muerto dos veces.



De mecánica totalmente inclasificable, **MILANO's ALBAIT COLLECTION** nos pone en la piel de Milano, una simpática niña a la que sus descastados padres dejan sola en casa por un periodo de 40 días, sin un duro y todo un salón por amueblar. A base de acudir por las mañanas a los mas delirantes empleos, Milano podrá conseguir dinero con el que comprar (vía catálogo) no sólo muebles con que decorar el salón de sus «viejos», sino que podrá adquirir desde diferentes modelos de TV, equipos Hi-Fi, instrumentos musicales con los que pasar la tarde, plantas para decorar la terraza, juguetes e incluso nuevas recetas con las que alegrar un poco sus solitarias comidas (lo que no se les ocurra a los japoneses...). La mecánica de **MILANO's** se divide en dos partes bien diferenciadas. Por un lado están los trabajos en los que conseguir *cash*, que no son otra cosa que divertidos y tronchantes subjuegos que pondrán a prueba tus reflejos y en algunos casos hasta tus neuronas. Sólo podrás acceder a uno de los ocho trabajos cada día, y sólo en aquellos locales que permanezcan abiertos. Deberás ordeñar vacas voladoras, recoger fruta de los árboles, tocar la batería, participar en un juego de puzzle parecido al *YOSHIE's COO-*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VICTOR
PROGRAMADOR	WESTONE

KIE, servir comidas en un *burger*, fregar platos, curar enfermos o llevar pizzas en moto. La segunda parte de **MILANO's** permite controlar las acciones de Milano en su propia casa. Cocinar, pasar la aspiradora, hacer la colada, dar de comer al gato, ir a dormir... son algunas de las acciones que el usuario puede realizar en la casa. A medida que vayas incorporando más

elementos a ella (muebles, TV, consolas de videojuegos...), más acciones será capaz de realizar Milano. A nivel gráfico, **MILANO's** es uno de los juegos 2D más bonitos y mejor animados producidos hasta la fecha en **PLAYSTATION**, mostrando en algunos casos unos *sprites* gigantescos. Siempre nos quejamos de la falta de originalidad de los juegos. Pues bien, aquí hay uno realmente original, y encima es bastante divertido. **NEMESIS**



Cada día es posible ejecutar dos labores domésticas, ya sea cocinar, pasar el aspirador o alimentar al gato.

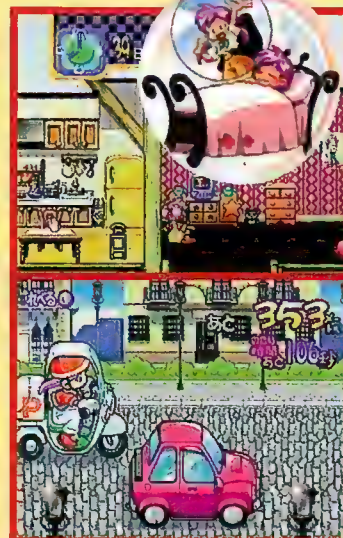


S ALBAIT COL.



Uno de los subjuegos más divertidos y endiablados de **MILANO's** es el concierto de batería, cuya mecánica recuerda mucho a *BEATMANIA*.

Ver la televisión o jugar a la consola son dos de las principales distracciones de la protagonista. Pero para ello antes hay que comprar la TV...



especial dreamcast

UNA ESPIRAL DE E



CONSOLA DREAMCAST
39.990 PTAS.



EL EQUIPO COMPLETO



ARCADE STICK
8.990 PTAS.

VIBRATION PACK
3.990 PTAS.



VISUAL MEMORY
4.990 PTAS.



RACE CONTROLLER
10.990 PTAS.

MOCIONES



Después de cuatro años de magia proporcionada por los 32 y 64 bits, **DREAMCAST** supone el salto tecnológico más acusado desde la aparición en el mercado de la primera serie de juegos para **PLAYSTATION**. Una evolución lógica, vistas las capacidades de los programadores, que ya se puede afirmar que han exprimido las cualidades de las consolas actuales, y que precisan de nuevas herramientas para dar rienda suelta y poder plasmar en juegos toda su

ya la tenemos entre nosotros. asistimos a un nuevo salto tecnológico en el mundo de las consolas, que abanderado por **DREAMCAST** viene acompañado de un montón de juegos, que probablemente componen una de las mejores hornadas que jamás acompañó el desembarco de una consola.

imaginación. Pero **DREAMCAST** será más que una consola. El acceso a **Internet** y las insospechadas ventajas que puede proporcionar a sus usuarios aparte de la posibilidad de navegar, intercambiar *e-mails* y chatear, hacen que cualquier juego tenga una nueva dimensión, que las partidas *On Line* y las actualizaciones no tengan parangón alguno con lo conocido hasta la fecha. En estas páginas os presentamos los primeros juegos que acompañarán la consola. Bienvenidos a una nueva dimensión.

THE SCOPE



DREAMCAST GUN*

13.990 PTAS.

*oferta lanzamiento: pack especial con el juego The House of the Dead 2



Si lo que siempre exigimos a una consola es venir arropada con buenos juegos, en este caso no hay nada que reprochar. El precio del software es otro de los atractivos de **DREAMCAST**, ya que se situará en 8.990 pesetas P.V.P.R.

31

VGA BOX
8.990 PTAS.



CONTROL PAD
4.990 PTAS.



TECLADO DREAMCAST
4.990 PTAS.



especial dreamcast

SUPER NUEVO

METROPOLIS



está llamado a ser el estandarte europeo en cuanto a juegos para DREAMCAST. su calidad visual es tal que supera de lejos a grandes como SEGA RALLY 2. en estas pantallas suponemos que os haréis idea de qué es lo que nos pretende ofrecer este grandioso título.



f i c h a t é c n i c a

GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • SEGA
PROGRAMADOR • BIZARRE CREATIONS
PAIS • REINO UNIDO
APARICION • NOVIEMBRE



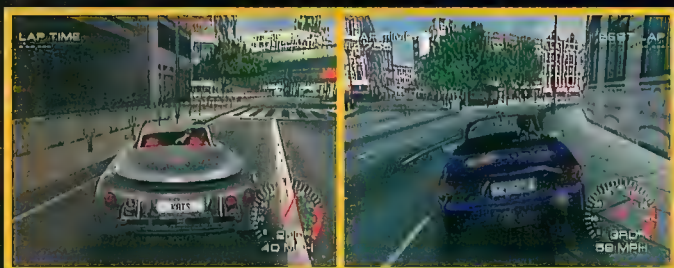
A veces es relativamente frecuente perderse por los circuitos, pero en ese caso se pueden activar unas barreras para evitarlo.



STREET RACER



Yo fui uno de los pocos afortunados periodistas europeos que pudieron asistir a Liverpool a la presentación a la prensa de **MSR**, la última maravilla de BIZARRE CREATIONS, creadores del primer F1, y para muchos el más sorprendente, para **PLAYSTATION**. Aparte de fiestas y demás aderezos de los que gozamos dicho fin de semana, el regusto que se me quedó cuando partía hacia **España** es que lo que había contemplado iba a ser algo grande, quizá uno de los hitos de la programación europea de los últimos años. Con el **DRIVER** aún en boca de todos, **MSR** viene con la seguridad de que todo lo que tanto nos ha alucinado del juego de **REFLECTIONS** va a ser ampliamente superado en materia gráfica, con detalles que hacen que dicho juego, siendo una auténtica maravilla, sucumba ante las posibilidades que ha sido capaz de otorgar **DREAMCAST** a un



El diseño de los coches es impresionante, siendo la práctica totalidad de ellos modelos descapotables. Su dinámica también ha sido cuidada.



especial dreamcast

SUPER NUEVO

METROPOLIS STREET RACER

grupo de programadores talentosos con la perfección como bandera. Lo que aún no sabemos es si lograrán rivalizar en jugabilidad, ya que la *beta* que SEGA nos ha proporcionado no incluía todos los modos de juego activos y, sobre todo, no tenía el control del coche optimizado. Para resumir un poco, el

MSR que hemos tenido en las manos es la muestra de que no va a haber ningún juego comparable en cuanto a cuidado por el detalle en materia gráfica, pero el apartado del que aún no podemos hablaros nada más que de oídas, el de la jugabilidad, aún está en el alero y aunque muchos os hablen de

ella, desconfiad, ya que aún se encuentra en pleno desarrollo. Eso sí, con estos mimbres, sería un auténtico pecado no envolver de jugabilidad a un juego tan bonito, un juego que tiene todo para ser el mejor de su género. En él han sido recreadas tres ciudades (**San Francisco, Tokio y Londres**) con tal perfección, que si alguno de vosotros conoce alguna podrá ir sin miedo con el coche hasta cada uno de los lugares que conozca sin que ni una sola tienda o semáforo hayan escapado de la atención de los grafistas. Kilómetros y kilómetros de 3 zonas de cada ciudad, en los que competiremos en dos modalidades principales de juego, *arcade* y *gang battle*. El primer modo es el típico de carreras, con un circuito prefijado que deberemos seguir a través de la ciudad. El segundo, no incluido en la beta, será una especie de carrera de bandas, que esperamos poder pronto explicarte. Hasta entonces, a seguir soñando.

THE SCOPE

La calidad visual es lo que más destaca, ya que en esta beta aún queda por incluir más tráfico y optimizar el control. Prometer promete y muchísimo.



Sueña despierto



Renault Spider, Mazda Miata, Mazda MX 5, TVR Chimera, Mazda Eunos Roadster, Mercedes SLK, Jensen S V8, Fiat Coupé, Mazda RX 7, Alfa Romeo 156, Mitsubishi Eclipse, Toyota Celica, Ford Mustang, Peugeot 306, Rover MGF, Fiat Barchetta, Toyota Celica, Honda S2000, Alfa Romeo Spider, Alfa Romeo GTV y Honda NSX son los coches que estarán disponibles. Como veis, desde modelos muy de calle como un Alfa 156, hasta auténticos purasangres como un Mustang descapotable o un Mercedes SLK. Cada uno nos hará sentir como si de verdad lo condujárais.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

"LA PERFECCION TIENE NOMBRE"
SUPER JUEGOS

"ESTAMOS ANTE UNA PRODUCCION CLAVE
EN LA HISTORIA DE PLAYSTATION"
HOBBY CONSOLAS

"EL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION
HASTA LA FECHA"
PLAYSTATION OFICIAL MAGAZINE



¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA !



especial dreamcast

SUPER NUEVO

SONIC ADVENTURE



como no podía ser de otra forma, el lanzamiento inicial de DREAMCAST se va a acompañar con la puesta a la venta del mejor plataformas 3D producido hasta la fecha en sistema alguno: SONIC ADVENTURE. Y agarraos, porque llegará con todos los textos en castellano.



Estaba cantado que SONIC ADVENTURE sería uno de los primeros títulos en acompañar el lanzamiento europeo de DREAMCAST. Lo que nos ha sorprendido en la redacción es el cuidado con que ha sido tratado en su paso al sistema PAL. A pesar de que sólo hemos tenido unos pocos días la beta PAL de SONIC ADVENTURE en nuestras manos, estamos en condiciones de adelantarnos un par de detalles del que es sin duda

el mejor plataformas 3D de todos los tiempos. Para empezar, y tal y como SEGA prometió que haría con sus mejores juegos, SONIC ADVENTURE permite elegir al principio entre disfrutar del juego a 50 Hz (la velocidad PAL) o los 60 Hz originales, siempre y cuando tu TV sea capaz de soportarlo (podrás comprobarlo a través de una pantalla de prueba). Incluso a 50 Hz la obra maestra del SONIC TEAM sigue siendo lo más grande en plataformas que se ha visto en cualquier sistema. Los usuarios europeos podrán elegir entre cinco idiomas diferentes para los textos del juego (Inglés, japonés, alemán, francés... ¡y español!), y las voces en inglés o el japonés original. El modo Internet del SONIC ADVENTURE japonés permanece en la copia PAL,

abriendo un universo ilimitado de posibilidades. Sólo tenéis que recordar las pasadas

La incorporación de los textos en castellano hará que por fin nos enteremos en qué consisten las mascotas Chaos y cómo competir con ellas.

En SONIC ADVENTURE podéis encontrar elementos clásicos de la saga: loopings, rampas, trampolines, anillos...

f i c h a t é c n i c a

GENERO • PLATAFORMAS 3D

COMPAÑIA • SEGA

PROGRAMADORA • SONIC TEAM

PAIS • JAPON

APARICION • SEPTIEMBRE

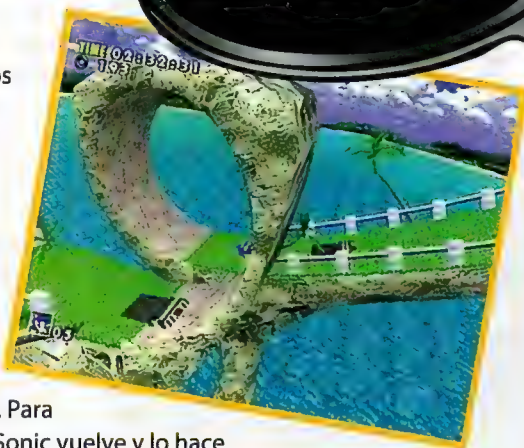


TURE



navidades, en las que aquellos usuarios japoneses de **DREAMCAST** que así lo quisieron, pudieron acceder durante unos días a una versión especial de **SONIC ADVENTURE** en el que toda la ciudad estaba decorada con abetos y demás fanfarrias navideñas. Gracias a los textos en castellano por fin es posible entender la existencia de los Chaos, cómo criarlos y hacer que compitan unos con otros. Pero por encima, lo mejor es que **SONIC ADVENTURE PAL** es tan impresionante, divertido, intenso y jugable como la versión japonesa. Para delirio de sus fans, Sonic vuelve y lo hace por la puerta grande.

NEMESIS

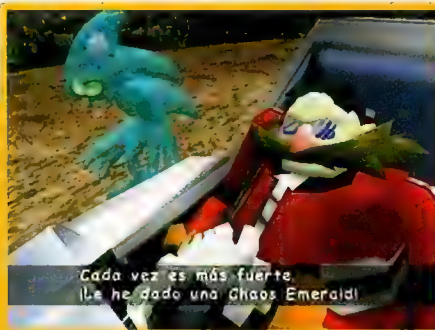


La primera fase de acción, con su orca destrozando un puente tras los pasos de Sonic, es un buen aperitivo de lo que espera luego.

37



Y en Castellano



Cada vez es más fuerte. ¡Le he dado una Chaos Emerald!



Salta, y vuelve a pulsar el botón de salto para hacer un ataque teledirigido!



¡Vamos!

El descubrimiento del idioma castellano en la beta PAL suministrada por SEGA ha caído como una bomba en nuestra redacción. Hubiera sido una completa pasada que tradujeran también las voces, pero nos damos por satisfechos con tal de que todos los usuarios DC (sepan o no inglés) puedan seguir la interesante trama de **SONIC ADVENTURE** que, como su propio nombre indica, es mucho más que otro mero plataformas 3D. A través de seis diferentes personajes y puntos de vista, seréis testigos de cómo el malvado Robotnik planea robar las gemas del Chaos para sembrar el terror y la destrucción. Sus planes serán desbaratados una vez más por el puercoespín más rápido del mundo.

especial dreamcast

SUPER NUEVO

SEGA RALLY 2

A estas alturas, poco se puede decir de SEGA RALLY 2 para DREAMCAST que no os hayamos dicho ya. SEGA nos ha proporcionado la beta de la versión que aparecerá a la venta en España, y salvo los cambios en algunos de los coches extra, no tiene nada que no hayamos visto en la versión nipona, que todo sea dicho, no es poco.

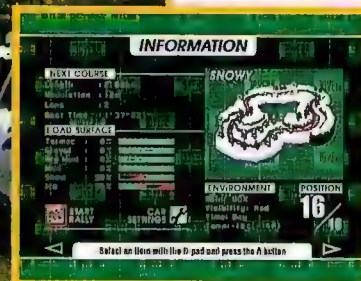


sustitución de algunos coches secretos por otros, es idéntica a la que vimos correr en la DREAMCAST NTSC. La fluidez del motor 3D, la ajustadísima jugabilidad que no permite errores, las tremendas posibilidades de los

circuitos y la espectacularidad de los derrapes hacen de este juego el mejor candidato para ser la primera opción de compra de los que se decidan a adquirir una DREAMCAST. Probablemente MSR tiene mejores gráficos y un desarrollo más original y variado, pero el placer de sentir en tus manos una recreativa del tamaño y calidad de ésta, no tiene precio.

Diferentes circuitos, variados modos de juego (especial mención al campeonato por años, cuyo desarrollo es magistral), distinta dinámica para cada vehículo, derrapes casi continuos, y alguna que otra sorpresa en forma de circuito oculto conforman una gran apuesta por la jugabilidad en estado puro. La

mezcla entre competición y contrarreloj de cada carrera, ya que veremos sobreimpresionado nuestras mejoras o retrasos respecto a anteriores participaciones, se nos antoja la mejor manera de concebir un juego de conducción tan pensado para los salones recreativos como éste. Os recomiendo SR2 como primer juego para DREAMCAST. THE SCOPE



Debido a las enormes velocidades que alcanzamos, muchos circuitos los pasaremos patinando. La suavidad y la intensidad del engine hace que algún que otro slow down pase desapercibido.

SEGA RALLY 2 se tiene que convertir, al igual que hiciera su predecesor en SATURN, en el abanderado

de SEGA para su nueva consola. De hecho, qué más hubiéramos querido que los juegos de SATURN tuvieran la mitad de calidad que el primer SEGA RALLY... En fin, el caso es que ya tenemos entre manos la versión PAL de SEGA RALLY 2 que, salvo la

f i c h a t é c n i c a

GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • SEGA
PROGRAMADOR • SEGA RALLY TEAM
PAIS • JAPON
APARICION • SEPTIEMBRE

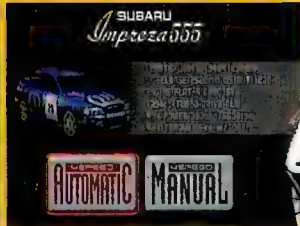
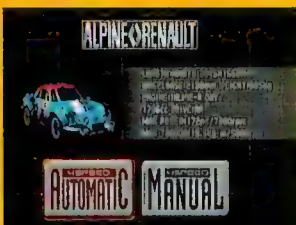
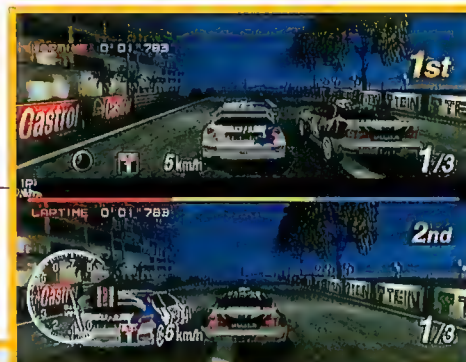




19 bestias

Nada menos que 19 es la cifra que se alcanza una vez que se ha conseguido sacar a la luz a todos los coches secretos. Algunos de ellos son meras curiosidades con poca utilidad en competición, pero otros, como el 205 turbo 16, serán imprescindibles para, una vez dominado su tremendo caballaje, poder llegar en primer lugar en cada uno de los años de competición. Como observaréis, algunos coches no aparecían en el SEGA RALLY 2 nipón, debido a que los gustos europeos no son exactamente iguales.

Aunque lo ideal hubiera sido también hacerlo vía Internet, parece ser que la única manera posible de jugar a dobles será este divertido modo en split screen.



especial dreamcast

SUPER NUEVO

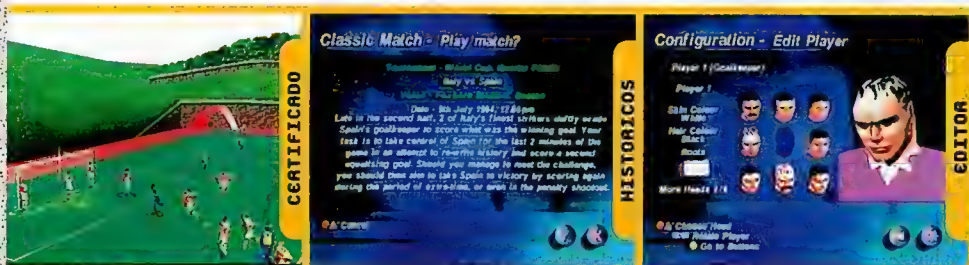
UEFA STRIKE

El fútbol debuta en la nueva consola de SEGA con un programa que deja entrever lo que puede llegar a ser el deporte rey en la nueva DREAMCAST. El programa incluye clubes y selecciones nacionales dentro de una variada gama de opciones muy similares a las que ya pudimos disfrutar en la versión para PLAYSTATION.

Tal y como ha sucedido en casi todas las consolas, uno de los primeros géneros en aparecer es el del fútbol. En el caso de DREAMCAST, ha sido INFOGRAMES la compañía que ha tomado la delantera creando con un juego que también verá la luz para PLAYSTATION. La relación entre estos dos programas se deja ver tanto en los menús como en las opciones incluidas, mostrando las principales diferencias en el apartado gráfico. En este sentido RAGE ha dado una pri-

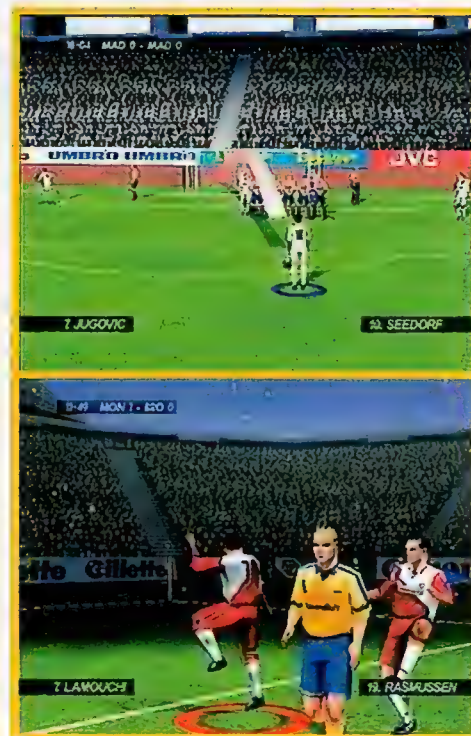
mera vuelta de tuerca a las posibilidades técnicas de la consola, creando un impresionante entorno visual. Aunque el juego no tiene totalmente finalizada la inclusión de diferentes cámaras, las impresionantes repeticiones dejan entrever el enorme realismo que esta consola es capaz de crear sobre un terreno de juego. Si a ello le unimos la espectacularidad de los estadios recogidos, se obtiene un entorno casi perfecto para la práctica del fútbol. En cuanto a las opciones, el programa es prácticamente igual que la versión de PLAYSTATION. Los protagonistas son selecciones nacionales y los principales clubes, tanto europeos como del resto del mundo. También se incluyen las diferentes pruebas a superar para lograr el certificado que permite acceder a nuevos equipos y opciones. En lo que respecta a la variedad de competiciones, es otro de los puntos destacados, incluyendo diferentes formatos y la posibilidad de crear otros nuevos. El editor de jugadores y equipos también está presente, incluyendo una amplia diversidad de posibilidades tanto en la determinación del aspecto físico de los jugadores como de sus características técnicas. A pesar de que el juego no está finalizado, UEFA STRIKER es una buena piedra de toque que puede dar muchas alegrías.

CHIP & CE



HISTORICOS
La incorporación de partidos históricos se realiza mediante el uso de escenarios. En ellos nuestra misión será superar diferentes resultados adversos en breve tiempo.

CERTIFICADO
Una de las opciones recoge un campo de entrenamiento en el que el jugador se somete a varias pruebas. Si las supera accede a opciones ocultas.



f i c h a t é c n i c a

GÉNERO • DEPORTIVO

COMPañIA • INFOGRAMES

PROGRAMADOR • RAGE

PAIS • REINO UNIDO

APARICION • OCTUBRE

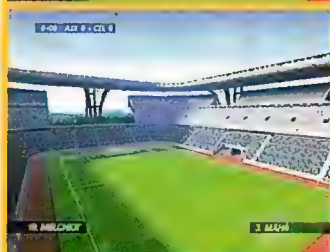




Repeticiones de lujo



Las diferentes cámaras de las que dispondrá la versión final de **UEFA STRIKER** no han sido incluidas. Sin embargo, la indudable calidad gráfica puede apreciarse en las impresionantes repeticiones. En las mismas, la cámara libre permite una amplia variedad de perspectivas, logrando la mayor espectacularidad que puede contemplarse en el juego.



El diseño de los estadios es uno de los aspectos en los que INFOGRAMES ha puesto mayor cuidado.

Entre los clubes se encuentran tres representantes españoles: F.C. Barcelona, At. de Madrid y R. Madrid.

Los jugadores incluidos son reales, aunque recogen a los pertenecientes a la temporada 98-99.



Aspectos como la celebración de los goles o la salida de los jugadores al terreno de juego, ofrecen imágenes de una elevada calidad.

especial dreamcast

SUPER NUEVO

SPEED DEVILS

Mientras otras compañías se hacían las interesantes y misteriosas, UBI SOFT fue, sin embargo, una de las primeras en hacer pública su intención de apostar fuerte en la remesa inicial de juegos para **DREAMCAST**. Aunque no siempre es bueno desvelar los planes de futuro, esa decidida apuesta puede estar provocada por una completa seguridad en sus posibilidades y sus productos. Después de echar un vistazo al ciudadísimo **MONACO GP** y a este espectacular **SPEED DEVILS**, ya sabemos por qué UBI SOFT mostró sus cartas: eran ganadoras. En el caso de **SPEED DEVILS**, una versión modificada del programa de ordenador **SPEED BUSTERS**, estamos ante un juego de carreras distinto y demoledor, en el que desde el primer instante quedaremos prendados por su cuidadísima estética, su gran calidad técnica y su enorme jugabilidad. Coches espectaculares,

con una estética tremendamente peculiar pero muy atractiva y unas maneras de gran arcade de conducción, **SPEED DEVILS** nos invita a disfrutar de la velocidad en un juego que habla muy bien de las posibilidades de **DREAMCAST**. Por éste y otros títulos, se puede decir que los programadores europeos empiezan con muy buen pie.

de todas las épocas y todas las estéticas pensables, compiten sin hacer mucho caso de las reglas a lo largo de seis gigantescos circuitos inspirados en diferentes localizaciones americanas. En el modo torneo, con

cuatro categorías distintas y un montón de opciones, deberemos acumular dinero para mejorar nuestro vehículo o poder adquirir otro con mejores prestaciones. Para aumentar nuestros ingresos de una manera sustanciosa podremos aceptar apuestas

de nuestros rivales, aunque el mejor método será intentar saltarse todos los controles de velocidad. Con menos historia pero con dosis similares de emoción e intensidad, en el modo *arcade* la exigencia principal se centrará en las posiciones de llegada. Esta modalidad es la ideal para iniciarse en **SPEED**



Al igual que en **SPEED BUSTERS**, la versión de PC de **SPEED DEVILS**, cada coche cuenta con un montón de diseños distintos entre los que podremos elegir.

DEVILS y supone una escuela ideal para aprendernos todos los trucos y atajos de los diferentes circuitos. Por cierto, como curiosidad os diremos que en **SPEED DEVILS** los controles de velocidad son para saltárselos y ganar más dinero. Para terminar, **SPEED DEVILS** también contará con un modo para varios jugadores en red. Con su estilo de juego y esta opción, habrá que estar muy atentos a este título.

DE LUCAR

f i c h a t é c n i c a

GENERO • CONDUCCION

COMPAÑIA • UBI SOFT

PROGRAMADOR • UBI SOFT

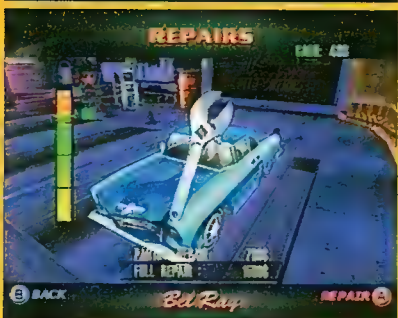
PAIS • FRANCIA

APARICION • SEPTIEMBRE



Modo Torneo

Es, sin duda, el modo estrella de **SPEED DEVILS**. En él deberás fajarte con los otros rivales para llegar entre los tres primeros pero, además, tendrás que hacer todo lo posible por acumular dinero. Algunas apuestas con el resto de corredores y las infracciones por velocidad, te permitirán costear los carísimos vehículos de la tienda o hacer algunas mejoras en tu coche. Aquí los rivales tienen bastante nivel y no se cortarán a la hora de sacarte de la carretera.



Uno de los detalles que más nos ha gustado de **SPEED DEVILS** es el realismo y aparatosidad de los daños en los vehículos. Aunque parezca que, a partir de un número de golpes, el coche ya no se rompe más, pronto comprobaréis que se pueden perder partes enteras del coche si eres realmente bruto.



Como el número de recorridos es algo limitado, los programadores se han esforzado por dotar al programa de otras cosas para producirnos la sensación de estar ante algo diferente. Varios momentos del día, distintas condiciones atmosféricas y, por supuesto, recorridos inversos y espejos.



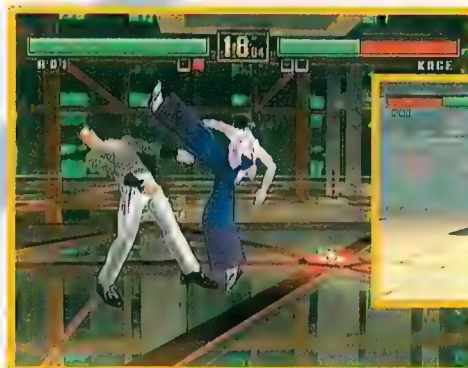
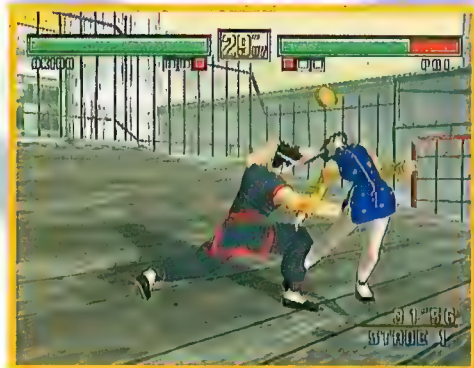
especial dreamcast

SUPER NUEVO

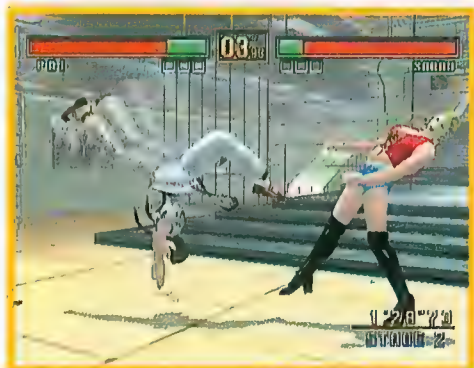
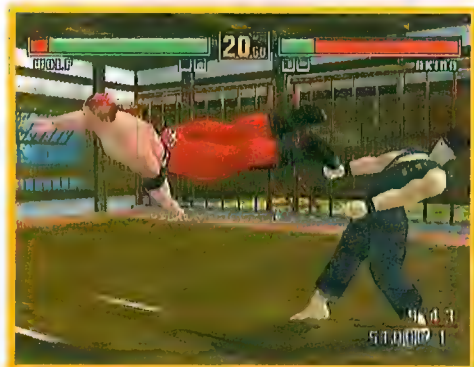
VIRTUA

FIGHTER 3 TB

VIRTUA FIGHTER 3 TB, uno de los primeros títulos aparecidos en Japón, también hará aparición en nuestro país al mismo tiempo que la consola. Al fin los seguidores de VF pueden jugar en sus casas a la mismísima COIN-OP.



Uno de los aspectos más trabajados de VIRTUA FIGHTER 3 TB son los impresionantes escenarios tridimensionales de los que hace gala.

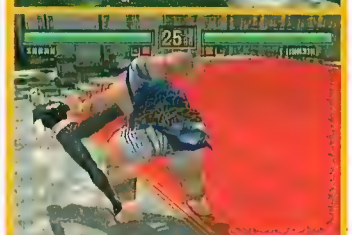
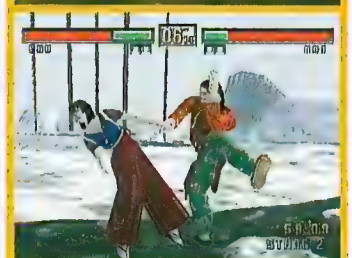
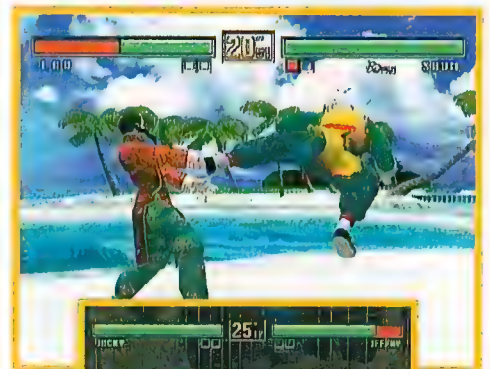


gran Yokozuna. La versión DREAMCAST es prácticamente idéntica a la original, tanto visualmente como en lo que a jugabilidad respecta, sobre todo si jugamos con el Arcade Stick, mando idéntico al utilizado por SEGA en sus recreativas MEGALO. La versión arcade de VF3 TB fue la primera en utilizar el MODEL 3, hardware utilizado por SEGA has-

ta la salida de NAOMI, hecho que se dejará notar levemente en algún que otro aspecto como la resolución de las texturas de cada uno de los personajes, sobrepasada ya por la mayoría de los títulos aparecidos en Japón para

DC. Si eres un fanático de la saga VIRTUA FIGHTER, no puedes perderte esta versión por nada del mundo, la mejor de cuantas han aparecido en los salones. DOC

A pesar de que se trata de un título aparecido en su versión arcade en el 97, VIRTUA FIGHTER 3 TB aún conserva su legión de seguidores, los cuales siguen disparando las cantidades de dinero recaudado por dicha recreativa en los salones de todo Japón. SEGA nos brinda la oportunidad de disfrutar con una versión idéntica a la COIN-OP desde el día que se ponga a la venta DREAMCAST en España, ya que el 23 de Septiembre también ha sido el día elegido para sacar al mercado dicho título. Akira Yuki y los demás personajes de la saga que creó un género, volverán a verse las caras en esta impresionante entrega, en la cual se enfrentarán a nuevos luchadores como Taka-Arashi, el



f i c h a t é c n i c a

GENERO • BEAT'EM-UP 3D

COMPAÑIA • SEGA

PROGRAMADOR • SEGA

PAIS • JAPON

APARICION • SEPTIEMBRE



THE HOUSE

OF THE DEAD 2

un mes más tarde de la salida a la venta de la consola podremos hacernos con el primer juego que utiliza la DREAMCAST GUN, un título con calidad más que sobrada como para dejar en ridículo a otros juegos del género.

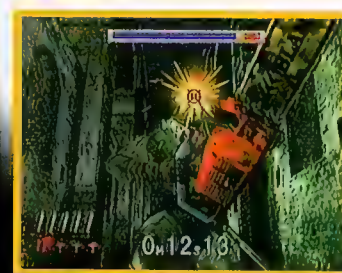
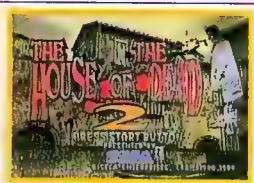


No hagáis caso de la sangre verde que aparece en las pantallas. Afortunadamente podréis elegir entre roja o verde.

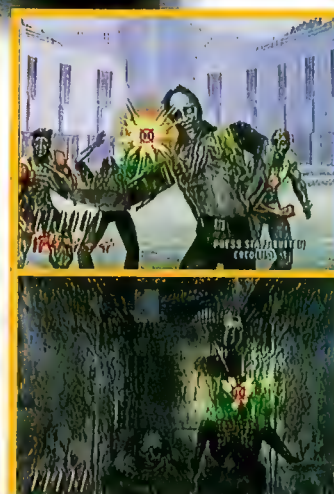
No sólo es la propia recreativa, sino que la supera de lejos gracias a la inclusión de nuevos modos de juego e inéditas opciones. La calidad gráfica será lo primero que llamará la atención, ya que los numerosos zooms y rápidos movimientos de cámara, que con otras consolas solían ir acompañados de pixelazos y brusquedades, ahora se producen con una suavidad y una dinámica impresionante. Lo acertado de su desarrollo, la impresionante galería de enemigos (con especial mención a los soberbios *Final Bosses*), la sangre de color rojo y el realismo que supone jugarlo con la pistola, harán de cada partida con THOTD2 tu más intensa experiencia arcade. Mención especial al modo *Training*, compuesto de una serie de pruebas en forma de minijuegos, y el *Boss Mode*, en el que nos enfrentaremos a todos los jefes. **DOC & SCOPE**

f i c h a t é c n i c a

GENERO • SHOOT'EM-UP 3D
COMPAÑIA • SEGA
PROGRAMADOR • SEGA
PAIS • JAPON
APARICION • OCTUBRE



En esta pantalla podéis ver a uno de los gigantes-jefes a los que os habréis de enfrentar en House Of The Dead 2.

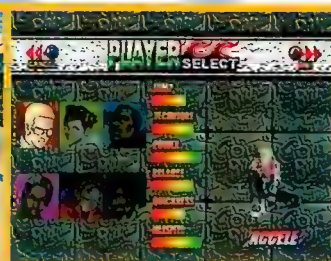


especial dreamcast

SUPER NUEVO

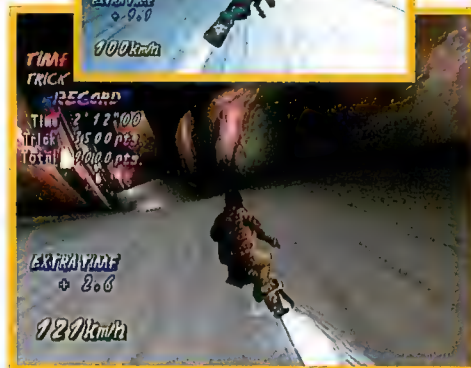
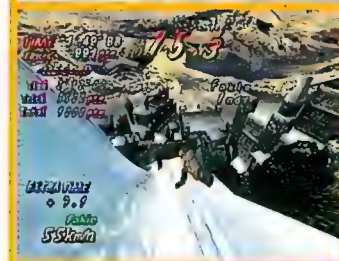
COOL

BOARDERS BURRRN!



En COOL BOARDERS BURRRN! los saltos y las acrobacias son incluso más exageradas que en las anteriores versiones de PSX.

COOL BOARDERS, sin duda uno de los títulos deportivos más divertidos de cuantos han aparecido para PLAYSTATION, da el salto a los 128 bits de DREAMCAST de mano de los creadores originales de la saga, UEP SYSTEMS, continuada en PLAYSTATION por los estadounidenses 989 STUDIOS.



Después de la decepción que supuso para algunos seguidores de UEP SYSTEMS la creación de COOL BOARDERS 3 por parte de 989 STUDIOS, UEP nos sorprende ahora con una impresionante versión de su juego más fructífero para la máquina de 128 bits de SEGA, DREAMCAST. El sistema de juego se ha mantenido similar al de la segunda en-

trega para PSX, aunque se han añadido nuevos movimientos como la posibilidad de cubrirnos ante obstáculos «frágiles» y una gran cantidad de nuevos trucos, los cuales se ejecutan de un modo similar al de COOL BOARDERS 2. Aunque inicialmente, la versión que hemos tenido la posibilidad de jugar no poseía ni el modo SnowBoarding Combined ni

la delirante modalidad en la que debíamos ejecutar todos los trucos posibles hasta que acabase el tiempo, ambos del segundo CB, los modos que incluye este COOL BOARDERS BURRRN! son realmente divertidos y adictivos, con el añadido del engine gráfico, digno de mención. DOC

f i c h a t é c n i c a

GENERO • ARCADE
COMPAÑIA • SEGA
PROGRAMADOR • UEP SYSTEMS
PAIS • JAPON
APARICION • NOVIEMBRE



Tonic Trouble

Ed, el ingenio



PC:
DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64:
DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
<http://www.ubisoft.es>



Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
<http://www.tonictrouble.com>

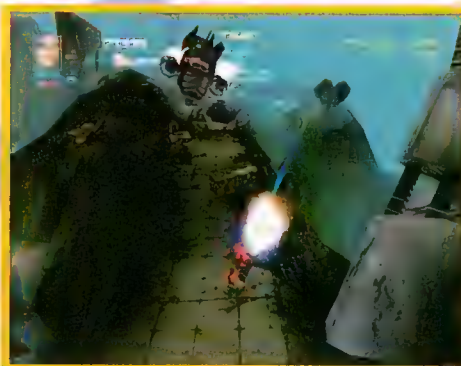
Ubi Soft

especial dreamcast

SUPER NUEVO

MILLENNIUM

Ha sido el primer juego para DREAMCAST programado en Europa que ha sido exportado a JAPON. Ahora INFOGAMES lo trae a ESPAÑA, coincidiendo además con el lanzamiento de la consola en nuestro país. Así pues, si tienes intención de hacerte con una DREAMCAST el 23 de septiembre, éste es un buen título para ponerla a prueba.



Imaginad la mítica **COIN-OP** de CAPCOM, COMMANDO, pero catorce años más moderna, con toda la evolución técnica que ello conlleva. Eso es **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE**. Puede que no sea el único ejemplo posible, pero sí es uno de los más cercanos que se pueden encontrar, pues en pocos títulos se ha llevado tan al extremo el viejo dicho «mata, mata y si sigue vivo, le rematas». **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE** no es más que la conversión (casi directa), del título del

mismo nombre para **WINDOWS 95/98**. No sabemos hasta qué punto las conversiones pueden ser directas entre ambos sistemas (utilizan la misma **API Direct X**), pero en lo que respecta a la presencia final del juego, son muy pocas las diferencias apreciables. Las 19 misiones que componen el juego son un auténtico derroche de imaginación, efectos especiales y acción. Nada extraño en **RAGE SOFTWARE**, que para algo ha sido la creadora de uno de los juegos para **PC** más



f i c h a t é c n i c a

GENERO • SHOOT'EM-UP 3D
COMPAÑIA • INFOGAMES
PROGRAMADORA • RAGE SOFTWARE
PAIS • REINO UNIDO
APARICION • 23 SEPTIEMBRE 1999

MILLENNIUM SOLDIER

La ilustración que acompaña a estas páginas, con el suelo lleno de casquillos de bala, no es ninguna broma. **EXPENDABLE** es en verdad así de contundente.



SOLDIER EXPENDABLE



640x480 pixels

La alta resolución en pantalla no es nada nuevo entre nosotros. Tanto **PLAYSTATION** como **NINTENDO 64** la utilizan en algunos juegos (muy pocos), aunque la primera casi siempre lo hace a resoluciones inferiores a los 640 x 480 pixels.

La novedad en este sentido es que, a partir de ahora, todo juego programado para **DREAMCAST** tendrá como mínimo esta resolución, con frecuencias de refresco además realmente elevadas. Una nueva «dimensión» que otros sistemas como **COMPATIBLES PC** o **MACINTOSH** ya utilizan desde hace bastante tiempo.



sorprendetes, técnicamente hablando, de los últimos años: **INCOMING**. De **EXPENDABLE** destaca, ante todo, el enorme arsenal del que dispone su protagonista. No hablamos ya de todas aquellas armas que podrá recoger a lo largo del juego, sino también del potente lanzallamas que le acompaña en todo momento, y que sirve como reclamo en

todas las publicidades de **RAGE** (se ve que eso de carbonizar a la gente tiene su gancho). Cuenta además con un insuperable modo para dos jugadores, aunque por desgracia, la opción de juego en red (a través de **Internet**) de la versión **PC**, ha sido suprimida en esta conversión. Es una lástima que las capturas de estas páginas no cobren movimiento. **EXPENDABLE** es un espectáculo visual al que hay que asistir como protagonista. Moverse entre constantes disparos y explosiones (no alcanzáis a imaginar de qué dimensiones) es algo que hay que vivir.

J. C. MAYERICK



Esta es sólo una de las muchas explosiones que podremos disfrutar en **EXPENDABLE**. Un efecto visual soberbio que inunda cada metro cuadrado de juego.



TOY COMMANDER

La compañía francesa afincada en Lyon **NO CLICHÉ**, antes conocida como ADELINE SOFTWARE, será la primera firma europea en la creación de *software* para **DREAMCAST**. A la cabeza de dicha compañía se encuentra **Frédéric Raynal**, al cual muchos de vosotros recordaréis por haber sido el creador del primer **ALONE IN THE DARK**, publicado en su día por la compañía **INFOGRA-MES**. El primer juego desarrollado por **NO CLICHÉ** tras el cambio de nombre es este **Toy Commander**, una divertida creación a la que resulta complicado encontrar un género, debido a lo original y variado de su desarrollo. El argumento de **Toy Commander** nos situará en la piel de Guthy, un travieso infante que tendrá que luchar contra su osito de peluche, Hugolin, por el control sobre los juguetes de su casa, los cuales se han revelado contra el niño por el mal trato que éste les da. Nuestro objetivo será ponernos a los mandos de los diferentes vehículos que pueblan nuestro cuarto de los juguetes y darle una buena lección a Hugolin. El modo en el que se desarrolla la acción resulta similar al de un simulador, aunque mucho más sencillo, y deberemos pilotar un total de 35 vehículos diferentes

Los grupos programadores europeos comienzan a interesarse por el nuevo hardware de **SEGA**, y buena muestra de ello es este original **TOY COMMANDER**. **NO CLICHÉ**, antes conocidos como **ADELINE SOFTWARE**, serán los encargados de deleitarnos desde el día 23 de septiembre con un original y completo juego en el que convergen varios géneros.



Al principio, el manejo de vehículos voladores se os presentará muy complicado. Con un poco de práctica, los Dogfights como el de la pantalla estarán chupados.



El objetivo de una de las 50 misiones que deberemos completar consistirá en abatir a tiros a este gigantesco muñeco, primo segundo de Godzilla.

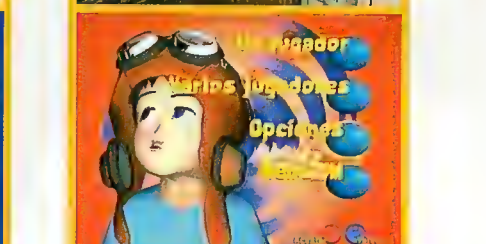
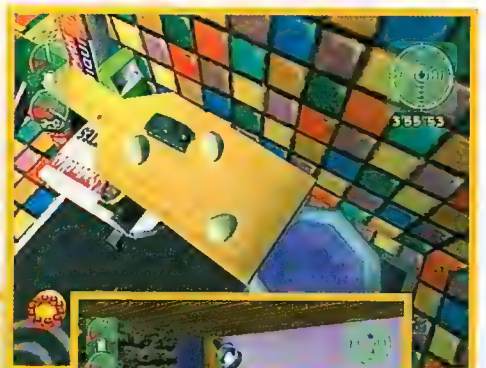


para llevar a cabo nuestro objetivo. En cada una de las 50 pantallas de que consta el juego deberemos finalizar originales misiones a bordo de vehículos como un jeep, un tanque o un caza. Cabe destacar además por su adicción el modo *multiplayer* para 2 o 4 jugadores, que nos mantendrá «picados» durante horas.

DOC



Cualquiera de los escenarios de **Toy Commander** posee un impresionante entorno repleto de detalles de todo tipo. Basta mirar cualquiera de las pantallas.



f i c h a t é c n i c a

GENERO • SIMULADOR/ARCADE

COMPANÍA • SEGA

PROGRAMADOR • NO CLICHÉ

PAIS • FRANCIA

APARICION • SEPTIEMBRE



DER

"Vive la France!"

Con motivo de la presentación oficial de **TOY COMMANDER** en Lyon, nuestra querida *PR manager* de SEGA, Esther Barral, invitó a Doc a salir de una vez de Alcorcón y de paso, ver las oficinas de **NO CLICHÉ**. Allí tuvimos la oportunidad de hablar con el gran Frédéric Raynal sobre el juego y sus futuros proyectos, entre los que destaca una aventura de terror. Después, asistimos al encuentro entre el Arsenal y el Saint Etienne, ambos equipos patrocinados por SEGA, y tuvimos la oportunidad de disfrutar en la zona vip con canapés varios y novedades para **DC** como **UEFA 2000**. Gracias a Elena y Pep de **MERISTATION MAGAZINE** por la foto de grupo (el asno de Doc perdió su cámara).



Desde vehículos como el jeep, no nos resultará nada fácil eliminar blancos móviles como aviones, cazas o helicópteros.



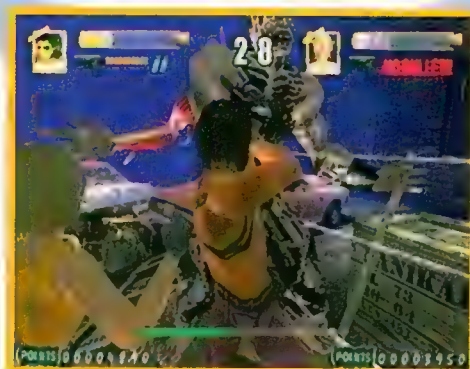
51

especial dreamcast

SUPER NUEVO

ZOMBIE

REVENGE



Como en DEKA 2/DYNAMITE COP, ZOMBIE REVENGE permite seleccionar personaje entre tres diferentes, dotados de diferentes habilidades. A pesar de ser sólo un boceto, esta alpha ya muestra algunas llaves alucinantes

uno de los últimos lanzamientos de sega en el mundo de las recreativas, ZOMBIE REVENGE, ya está siendo versionado para DREAMCAST. Hemos tenido acceso a una alpha del juego y nos ha dejado literalmente con la boca abierta.



Con rehenes como la rotunda moza de arriba, a uno no le importa jugarse el pellejo ante un zombie, aunque los científicos en bata de HOTD también tenían su morbo.

Más que una alpha, este ZOMBIE REVENGE podría considerarse por ahora un simple boceto del gran beat 'em-up que podría desembarcar entre nosotros a principios del 2000. Conversión directa de la recreativa del mismo nombre (que no hace mucho que ha llegado a los salones españoles), ZOMBIE REVENGE está íntimamente ligado a otra COIN-OP con mayúsculas de la factoría SEGA:

HOUSE OF THE DEAD. De hecho, la octava área del juego se desarrolla en ese caserón que tan bien hemos llegado a conocer. Por desgracia, esta alpha sólo incorpora una única fase que al menos sirve para darnos una idea del despliegue gráfico y las infinitas posibilidades que ofrece el juego. Concebido como una adictiva simbiosis de ALIEN STORM, DYNAMITE DEKA y el propio

HOUSE OF THE DEAD, ZOMBIE REVENGE permite tanto la utilización de pistolas, escopetas y otras armas para acabar con los muertos vivientes (al más puro estilo RESIDENT EVIL), como el combate directo, con infinidad de combos y llaves especiales para ejecutar. Por si todo esto fuera poco, incorpora además pequeñas dosis de aventura, lo que le hace aún más interesante. Esta no será ni mucho menos la única vez que podréis leer sobre este juego. En cuanto nos llegue una copia mas avanzada no dudaremos en dedicar a ZOMBIE REVENGE el número de páginas que sean necesarias.

NEMESIS

f i c h a t é c n i c a

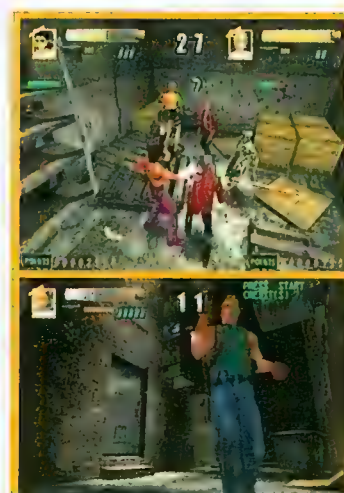
GENERO • BEAT 'EM-UP

COMPANIA • SEGA

PROGRAMADOR • SEGA

PAIS • JAPON

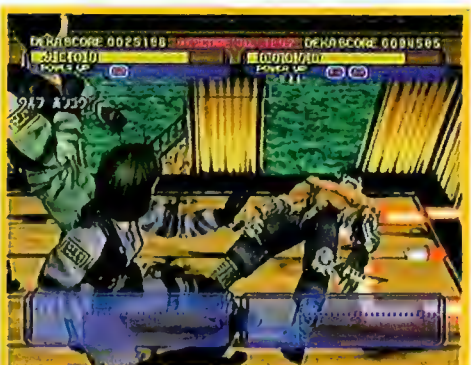
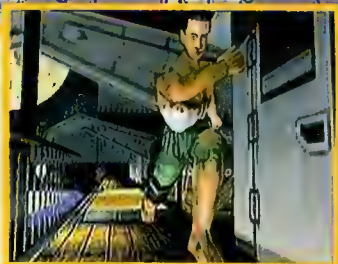
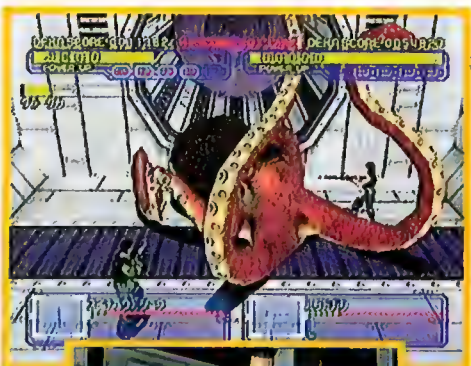
APARICION • SIN DETERMINAR



DYNAMITE

COP

DYNAMITE COP es la esperada secuela del primer DYNAMITE DEKA, conocido en occidente bajo el nombre de *DIE HARD ARCADE*.



Los amantes del beat'em-up tienen otro motivo para estar contentos: SEGA ultima la conversión al mercado occidental de DYNAMITE DEKA 2, que aquí pasará a llamarse DYNAMITE COP, como la placa recreativa en que se basa.



Aunque todavía no se han adelantado muchos aspectos de la conversión, es casi seguro que SEGA incluirá en la entrega PAL todos los extras del original japonés. Tal y como recordaréis de cuando os mostramos las primeras imágenes de DEKA 2 en el Nº87 de **SUPER JUEGOS**, SEGA dotó al juego de opciones tan curiosas como un cómic *On-Line*, galería de ilustraciones, modos *Survival* y *Versus* y la incorporación a modo de subjuego de una vieja recreativa de la compañía

llamada *TRANQUILIZER GUN* (de 1980). Seguro que muchos de los antiguos usuarios de **SATURN** que piensan ya en ampliar sus horizontes con **DREAMCAST** se lanzarán como fieras a por esta secuela del primer DEKA, que aquí conocimos bajo el nombre de *DIE HARD ARCADE*. SEGA no ha

renovado la licencia con 20th FOX, pero todos los elementos que hicieron grande a la primera recreativa y su adaptación a **SATURN** no sólo permanecen en **DYNAMITE COP**, sino que han sido potenciados. Si logras despertar del *shock* que producen sus espectaculares gráficos, en **DYNAMITE COP** podrás aporrear malos mediante un sinfín de llaves, utilizando a modo de arma cualquier elemento de la pantalla (mesas, sillas, cañones, jamones...). Vamos, un show. NEMESIS



f i c h a t é c n i c a

GENERO • BEAT 'EM-UP
COMPANIA • SEGA
PROGRAMADOR • SEGA
PAIS • JAPON
APARICION • NOVIEMBRE

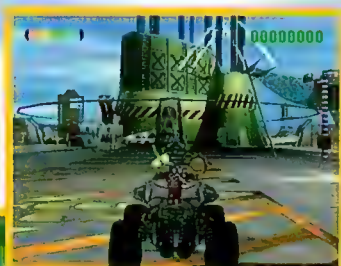
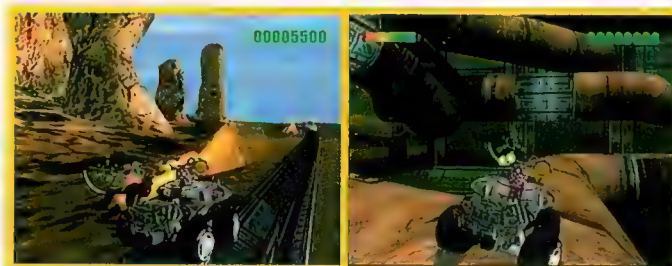


RED DOG

Tras ver los primeros juegos de DREAMCAST parece que, como ocurrió con PSX, SATURN Y N64, va a ser necesario revisar nuestros conceptos para poder asimilar el salto evolutivo. **RED DOG**, por ejemplo, nos acaba de romper los esquemas en materia de movimiento.

Intentar comparar **RED DOG**, del grupo de programación británico ARGONAUT, con algo que ya hayáis visto antes en cualquier consola, resulta algo realmente complicado. No es por el tema, el planteamiento o la mecánica de juego, sino por la espectacular forma en que lo han llevado a cabo. Básicamente se trata de un *shoot 'em-up* motorizado, protagonizado por una especie de tanqueta, en el que nuestra misión será conseguir atravesar unos gigantes- cos escenarios tomados por todo tipo de enemigos y trampas. Hasta ahí nada nuevo bajo el sol, pero cuando veáis la perfección, fluidez y brillantez con que han realizado todo, comprenderéis por qué no resultaba na-

da fácil la comparación. Grandes especialistas en la creación de entornos en 3D, ARGONAUT ha dotado a **RED DOG** de los movimientos de pantalla y vehículo más suaves, reales y convincentes que hemos



f i c h a t é c n i c a

GÉNERO • SHOOT 'EM UP 3D

COMPAÑÍA • SEGA

PROGRAMADORA • ARGONAUT

PAÍS • REINO UNIDO

APARICIÓN • OCTUBRE



En esta imagen podéis ver una de las fases en las que la tanqueta permanece inmóvil mientras gira solo la torreta para disparar.

en pantalla o el grado de sofisticación del escenario. Como *shoot 'em-up*, **RED DOG** es una verdadera salvajada en la que no tendrás ni un solo segundo de tranquilidad a pesar del mastodóntico tamaño de los niveles. Un arsenal impresionante que podremos potenciar, decenas de fases, una dificultad elevada, un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y otras cosas que aún no hemos podido disfrutar por ser una *beta*, parecen una oferta acorde con el excelente trabajo gráfico. En un par de meses ya estaremos en disposición de contaros todos sus secretos.

DE LUCAR

BLUE STINGER

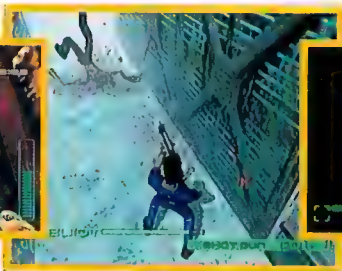
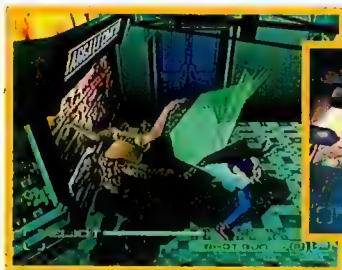
bienvenidos a nuestra cita casi ya mensual con BLUE STINGER, la sensacional aventura de CLIMAX GRAPHICS para DC que sorprendentemente no llegará a nuestro país a ma-

El pasado Mayo prometimos dejar de daros «la brasa» con BLUE STINGER (uno de los juegos con mas previews sobre sus espaldas de toda la historia de esta revista) hasta por lo menos tener entre manos una copia PAL. No hemos tenido mas remedio que romper nuestra palabra, ya que hubiera sido un crimen hacer un reportaje sobre los inminentes lanzamientos para DREAMCAST sin hacer una mención, aunque sea de pasada, al Survival Horror de la factoría CLIMAX. Sobre todo teniendo en cuenta que BLUE STINGER saldrá aquí a la venta el mismo día que la consola de SEGA, el 23 de Septiembre. A pesar de la cercanía de dicha fecha, PROEIN, flamantes distribuidores del juego en España (vía ACTIVISION, que es quien tiene los derechos de BLUE STINGER para el mercado

nos de SEGA ESPAÑA, sino bajo el sello de PROEIN vía ACTIVISION. Y lo mejor: saldrá a la venta el mismo día que la consola.

occidental) no ha podido suministrarnos una beta PAL, pero ya nos ha confirmado que llegará con voces y textos en inglés, y no traducido al castellano que es como a todos nos hubiera gustado. Un handicap a superar si queréis disfrutar de uno de los mejores títulos que han dado hasta el momento los flamantes 128 bits de SEGA. El mes que viene, si no hay retrasos en la fecha de lanzamiento, os ofreceremos la esperada review del juego.

NEMESIS



f i c h a t é c n i c a

GENERO • AVENTURA
COMPAÑIA • ACTIVISION
PROGRAMADOR • CLIMAX GRAPHICS
PAIS • JAPON
APARICION • SEPTIEMBRE



BLUE STINGER fue uno de los primeros proyectos que vieron la luz para DREAMCAST, y uno de los más esperados. En menos de un mes seréis vosotros mismos los que juzguéis desde casa si tanta espera y tanta preview ha merecido la pena.

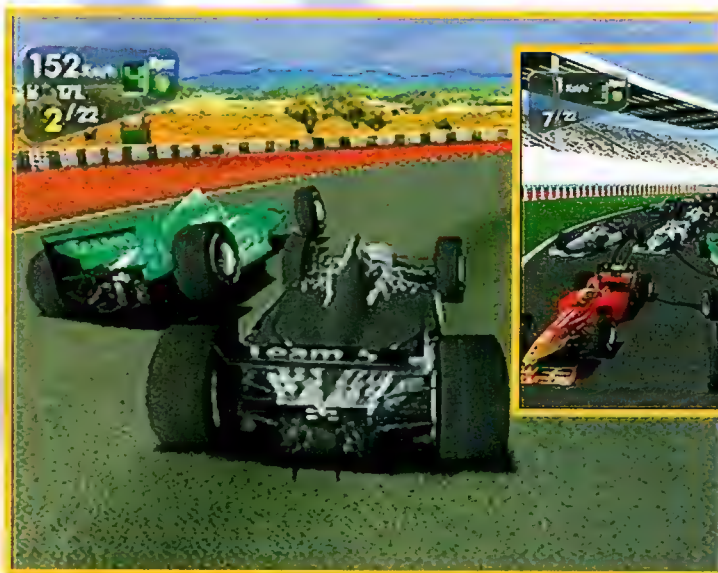
especial dreamcast

SUPER NUEVO

MONACO

GRAND PRIX

MONACO GRAND PRIX SE CONVIerte en el primer programa en llegar a los tres soportes estrella del momento, con un juego que deja muy clara la capacidad del nuevo soporte de Sega en el terreno automovilístico. Además, incluye una mirada al pasado con un modo que recrea las carreras de otra época.



Este juego es una demostración de que la capacidad de DREAMCAST se adapta perfectamente a los simuladores de conducción.

UBI SOFT encontró en la **Fórmula Uno** el género para llegar hasta los usuarios de **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64** con un programa en el que la velocidad era su máximo aliado. La próxima aparición de **DREAMCAST** ha servido de aliciente para aprovechar la experiencia en este tipo de juegos y ponerlo al servicio del soporte estrella de SEGA. Gráficamente el programa no tiene desperdicio, ya que al entorno que rodea los circuitos une una impresionante reproducción de los diferentes vehículos. El control de los coches depende del modo de juego elegido. Así, el modo *arcade* es muy sencillo, mientras que para el resto de competiciones el control es mucho más exigente. Tal y como ocurre en las ver-

siones de **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**, no se incluyen los pilotos y escuderías reales, pero a diferencia de las mencionadas versiones incluye un modo rememorativo de las carre-

ras automovilísticas de antaño. Esta opción refleja antiguos coches de carreras en unos circuitos que nada tienen que ver con las actuales pruebas de **Fórmula Uno**. En esta opción destaca la posibilidad de contar con una cámara aérea que, incomprensiblemente, no ha sido incluida en los restantes modos de juego. De todas formas el compacto no deja ninguna duda de que los intereses de los aficionados a la **Fórmula Uno** tendrán una buena refe-

rencia con el nuevo programa presentado para **DREAMCAST**.

CHIP & CE



f i c h a t é c n i c a

GENERO • DEPORTIVO
COMPAÑIA • UBI SOFT
PROGRAMADORA • UBI SOFT
PAIS • FRANCIA
APARICION • SEPTIEMBRE

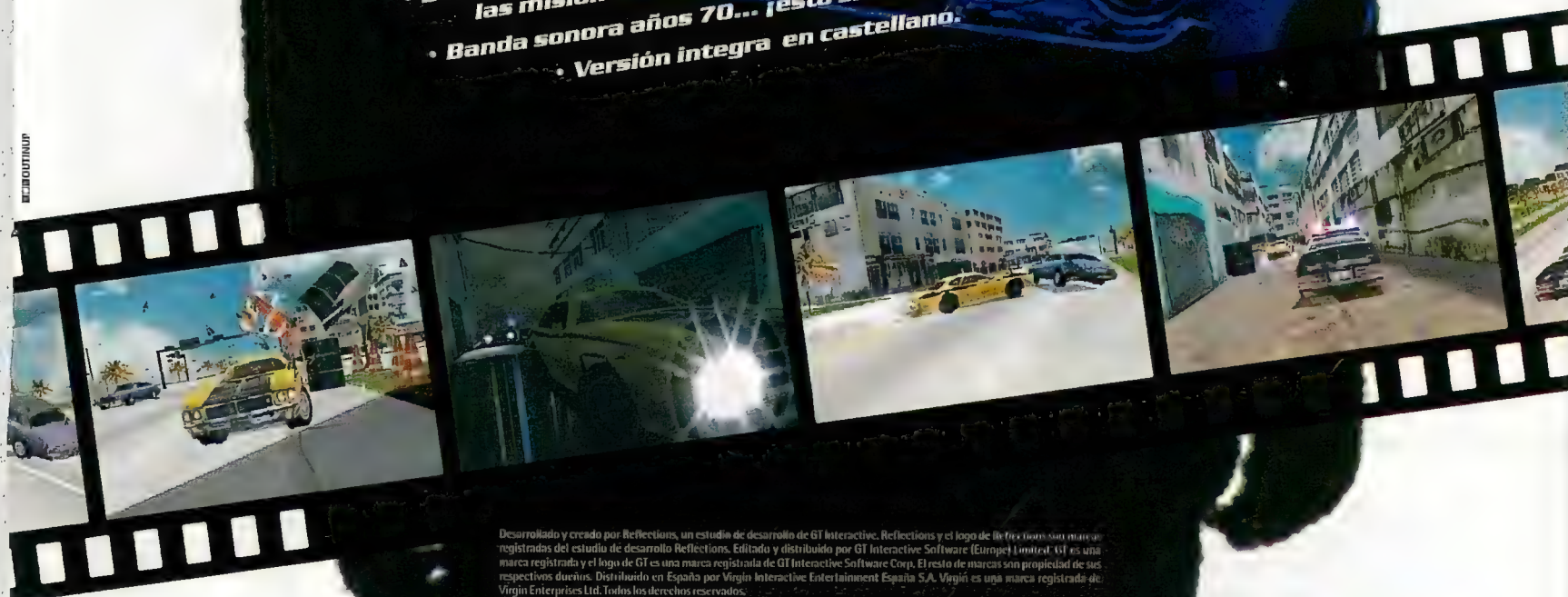


El programa mira al pasado con la inclusión de un espectacular modo en el que se recrean antiguos coches de carreras. Uno de los aspectos destacados en este modo es la inclusión de una perspectiva aérea, no incluida en las carreras actuales.

DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policiaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.



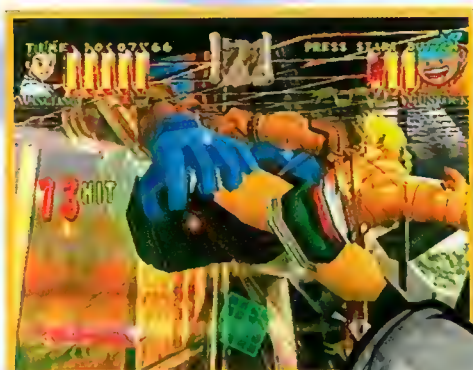
Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo de GT Interactive. Reflections y el logo de la flexi form son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT es una marca registrada y el logo de GT es una marca registrada de GT Interactive Software Corp. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

especial dreamcast

SUPER NUEVO

POWER STONE

uno de los títulos japoneses que más nos sorprendió por su tremenda calidad fue este **POWER STONE** de CAPCOM. antes de navidades podrás jugarlo en tu propia casa.



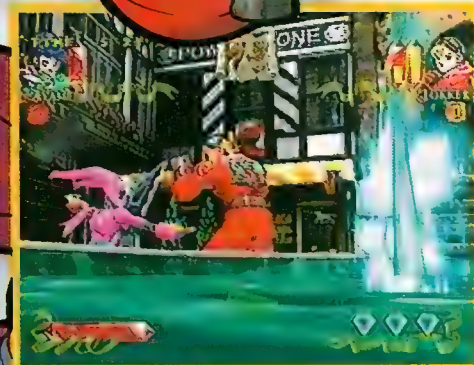
Una vez conseguidas las tres power stones, podremos realizar especiales como éste.

El primer beat'em-up tridimensional creado para la **COIN-OP NAOMI** por CAPCOM, llegará a nuestros hogares de manos de PROEIN el próximo mes de Septiembre. Hace casi medio año **POWER STONE** hizo aparición en nuestras páginas, más concretamente en la sección **MADE IN JAPAN**, donde decíamos que era uno de los títulos más impresionantes, tanto por sus espectaculares gráficos como por su novedosa jugabilidad, que habían pasado por nuestras manos. Para aquellos que no conocen el jue-

go, diremos que CAPCOM ha creado un título que se asemeja en cierto modo a **EHRGEIZ**, aunque en **POWER STONE** el nivel de interacción es tan alto, que incluso se nos permitirá arrancar farolas o coger mesas de una terraza de verano para lanzárselas a nuestro oponente. Las *power stones* que dan nombre al juego son tres extrañas gemas que, al recogerlas, convertirán a nuestro personaje en una bestia capaz de restar media vida al

oponente con un *super*. Así, la jugabilidad está a medio camino entre la batalla por las gemas y la supervivencia frente al enemigo. **DOC**

Los escenarios de **POWER STONE** son de lo más sólido y detallado que han visto nunca nuestros ojos.



f i c h a t é c n i c a

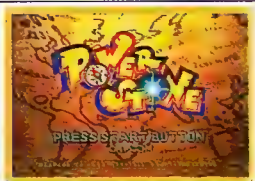
GENERO • BEAT'EM-UP

COMPANIA • PROEIN

PROGRAMADOR • CAPCOM

PAIS • JAPON

APARICION • SEPTIEMBRE



Y ADEMÁS...

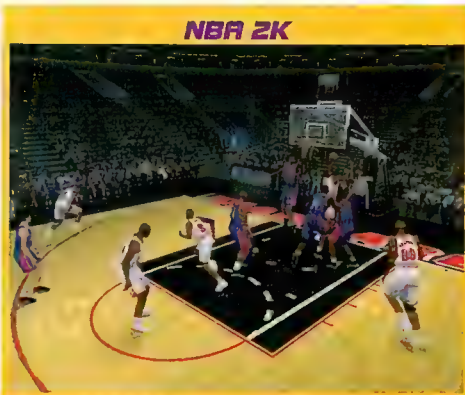
no son todos los que son, ni son todos los que están, pero para que veáis que la oferta para DREAMCAST no ha hecho nada más que empezar, aquí tenéis 4 juegos más que demuestran la diversidad de géneros que va a contemplar esta nueva consola.

NBA 2K Y NFL 2K

Con estos dos curiosos nombres se estrenarán estos deportes en **DREAMCAST**. Con el aval de SEGA SPORTS, y con la pretensión de romper con todo lo establecido en cuanto a cotas de realismo, estos dos juegos saldrán al mercado antes de fin de año. *Motion Capture*, participación de profesionales y muchas más sorpresas nos esperan.



NBA 2K



NBA 2K

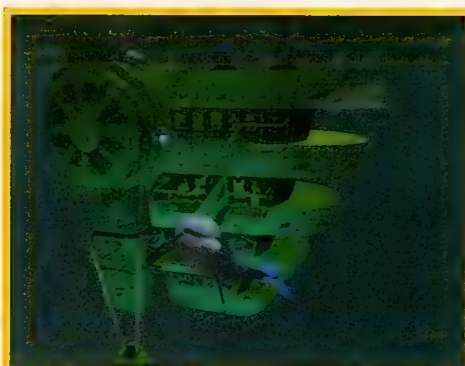


NFL 2K



ECCO THE DOLPHIN DOTF

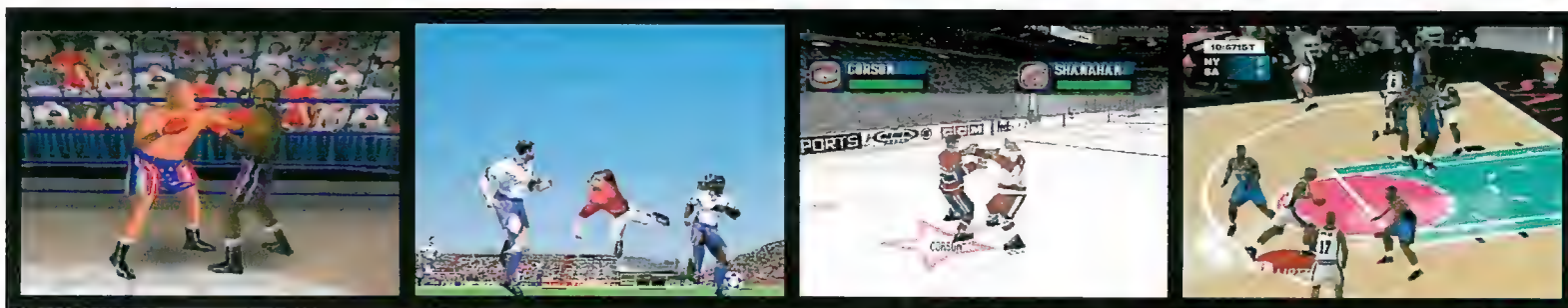
DEFENDER OF THE FUTURE es el apellido que llevará la aventura de Ecco The Dolphin en su versión **DREAMCAST**. Gracias a este eminentemente visual juego, podrás convertir tu televisor en el mejor documental sobre naturaleza submarina. Con guión de **David Brin** (The Postman) y la curiosidad de estar programándose en Hungría, APPALOOSA espera finalizarlo a principios del 2000.



SUZUKI ALSTARE RACING

El juego que hace tres meses os presentamos en la sección **A PIE DE PISTA** bajo el nombre de REDLINE RACER, ha recibido todo un lavado de cara para preparar su desembarco al mercado europeo. Inaugura este segmento deportivo en **DREAMCAST**, saldrá en Octubre y está especialmente pensado para los amantes de las emociones fuertes que sólo son capaces de proporcionar los simuladores más radicales de velocidad.





ELECTRONIC ARTS ENTRA EN EL NUEVO MILENIO



El pasado 2 de Agosto tuvimos la oportunidad, invitados por ELECTRONIC ARTS, de volar hasta **Vancouver, Canadá**, para visitar la sede central de EA SPORTS. Fuimos testigos de cómo se está desarrollando el nuevo FIFA, pudimos jugar con una *alpha* del juego y de paso saber algo más de las próximas entregas de NBA LIVE, NHL o KNOCKOUT KINGS.

Esta es la sede central de EA SPORTS en Vancouver, Canadá. La pasión de esta gente por el deporte les ha hecho construirse un cuidado campo de fútbol, justo al lado de este edificio, que sirvió de escenario a una divertida competición de penalties.





FIFA 2000



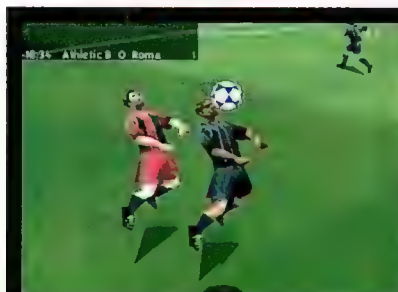
NBA 2000



KNOCKOUT KINGS 2000



NHL 2000



Fueron tres días completamente alucinantes, donde acompañados en todo momento de **Javier Gómez**, *Product Manager* de ELECTRONIC ARTS, no sólo tuvimos la oportunidad de conversar con los desarrolladores y jugar con las nuevas entregas de FIFA, NHL, NBA LIVE o KNOCKOUT KINGS, sino que fuimos testigos además de cómo funciona la técnica del *Motion Capture*, de cómo se incorporan las voces en español a los juegos (los responsables del sonido están alucinados con **Manolo Lama**), y al fin y al cabo, de cómo se trabaja cada día en

EA SPORTS para crear más y mejores simuladores deportivos para todo tipo de sistemas. A lo largo de estas siete páginas conoceréis con detalle cómo serán los próximos lanzamientos de la compañía, con especial atención al título más esperado de todos, que no es otro que FIFA 2000. Y ya de paso no perdáis de vista ni a NBA LIVE 2000 (ciertamente impresionante la versión **NINTENDO 64**) ni la nueva entrega de KNOCKOUT KINGS, donde los mejores púgiles de todos los tiempos vuelven a calzarse los guantes.

NEMESIS



Este es **Eddie Pope**, el jugador del D.C. United que ha servido de modelo para capturar los movimientos de FIFA 2000.

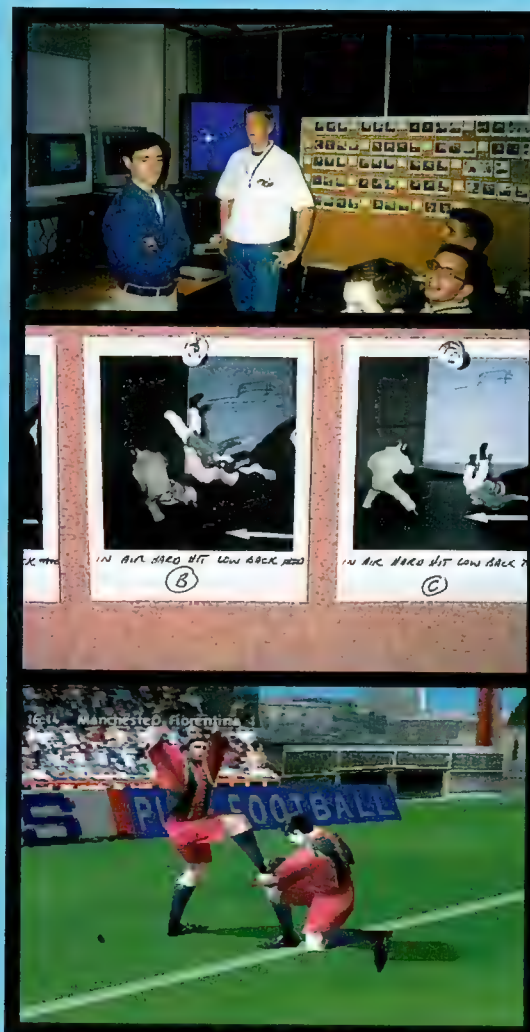
A pesar de ser una *alpha*, la versión de FIFA 2000 creada especialmente para este evento sirvió a la perfección para dar una idea aproximada de cómo será la nueva entrega de la saga. Por desgracia, en dicha *alpha* el árbitro brillaba por su ausencia, por lo que el torneo entre periodistas organizado por EA SPORTS acabó siendo una verdadera tanga en el que ganaba el más guarro (el gol más repetido consistía en patear al portero cada vez que éste iba a sacar de puerta). Anécdotas aparte, FIFA 2000 sorprendió a todos por la gran cantidad de innovaciones que presenta tanto a nivel gráfico como en jugabilidad y realismo. Incluso se rumoreaba que podría ser el primer juego de fútbol de la historia en incorporar la «ley de la ventaja».



EA SPORTS mostró una *alpha* especial de FIFA 2000 creada exprofeso para esta presentación ante periodistas de todo el mundo.

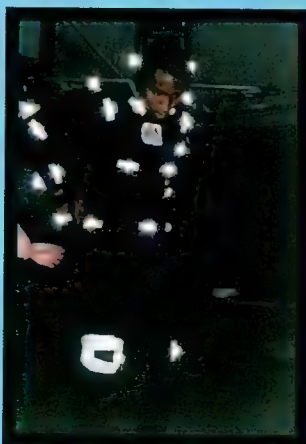
FIFA

Las patadas y otros movimientos de FIFA son ensayados previamente con muñecos para que luego dos actores especialistas reproduzcan esas acciones en la sala de *Motion Capture*. Mejorado a nivel de animación, FIFA 2000 presentará animación facial en los jugadores y nuevas y espectaculares celebraciones.



Motion Capture

La visita a las instalaciones se inició con el acceso al estudio de *Motion Capture*, donde fuimos testigos de cómo varios ordenadores digitalizaban cada uno de los movimientos de Eddie Pope, desde disparos a puerta hasta celebraciones. El milagro lo obraban diez pequeñas cámaras que detectaban al instante la ubicación de unos imperceptibles puntos dispuestos a lo largo y ancho del traje especial que vestía Pope. Imperceptibles al ojo humano, porque ante nuestra cámara de fotos, el bueno de Eddie parecía un árbol de Navidad.



Animaciones

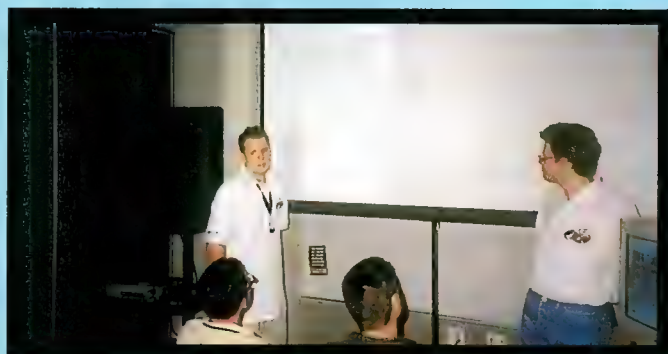
El gran número de mejoras presentadas en FIFA 2000, especialmente a nivel de jugabilidad, lo sitúan a años luz de las anteriores entregas de la saga



2000

Graficos

En el apartado gráfico FIFA 2000 sorprenderá por el grado de detalle alcanzado en la fisonomía de los jugadores (con más de 22 tipos de cara diferentes). A pesar de las limitaciones de memoria en PSX, en EA SPORTS se las han arreglado para no sólo mejorar las texturas y añadir efectos de luz, sino que ha hecho los estadios más atractivos y han mejorado la animación del público.



Una de las novedades más destacables de FIFA 2000 llega con los saques de esquina. Podrás seleccionar directamente a quién quieres que le lleque el balón.

Jugabilidad e I.A.



El nuevo FIFA simplificará el uso de la estrategia y las tácticas de juego, mostrará nuevos indicadores (fatiga, dirección y potencia del pase) y nuevas habilidades, como proteger el balón con el cuerpo. Dotado de una Inteligencia Artificial revolucionaria, en EA SPORTS aseguran que jugar contra la CPU será igual de divertido que contra un humano.



A parte de mostrar públicamente su admiración por Manolo Lama (para ellos es el mejor comentarista de FIFA del mundo), los responsables del audio de FIFA 2000 nos adelantaron algunos de los temas que compondrán la banda sonora del juego, en la que han participado gente como Apollo Four Forty, Lunatic Calm o Reel Big Fish. Doblado a nueve idiomas (incluyendo el castellano -ojalá repita Manolo Lama-), FIFA 2000 incorporará 85.000 palabras y más de 3000 nuevos nombres. En audio, los FIFA siguen sin rival.

Audio

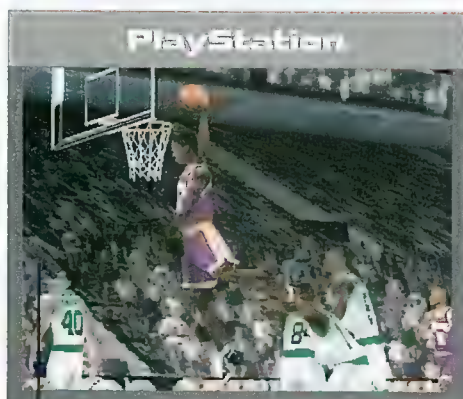
NBA LIVE 2000



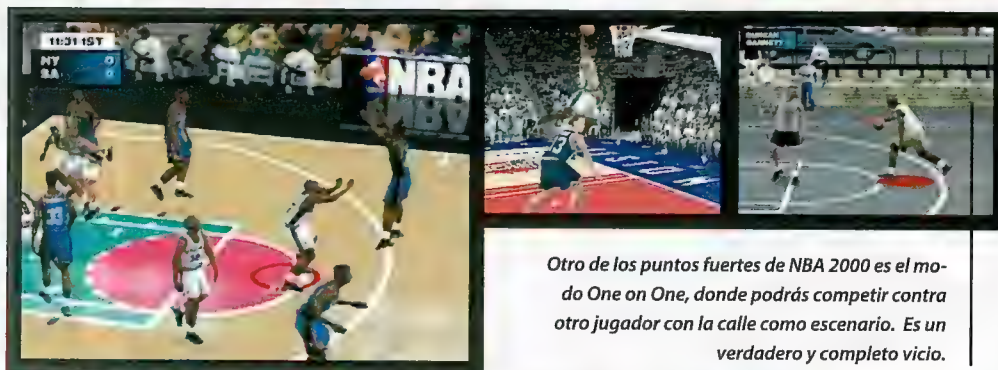
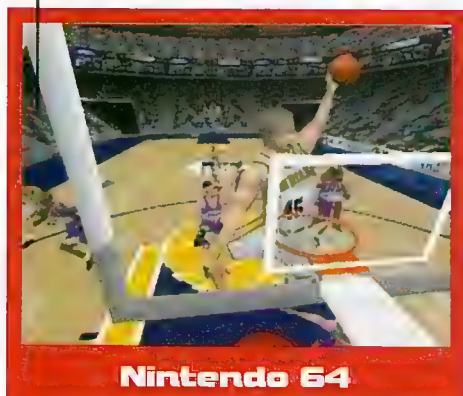
Tras una primera jornada dedicada íntegramente a FIFA 2000, el segundo día tuvimos la fortuna de probar el resto de títulos que prepara EA SPORTS para el segundo semestre del año. A nivel particular, el que más me gustó de todos, por encima del propio FIFA, fue sin duda NBA LIVE 2000. Aún sin ser un fan del baloncesto, tengo que decir que fui hechizado por la entrega **N64** en la que predomina el elemento *arcade*, mientras que la versión **PLAYSTATION** se ajusta más a lo que es un partido de *basket* real. Además cuenta, al igual que la entrega **PC**, con una característica que volverá locos a

los amantes del baloncesto: la incorporación de 60 leyendas de la **NBA**, con nombres míticos de la talla de **Julius «Dr.J» Earving**, **Wilt Chamberlain**, **Kareem Abdul Jabbar** o **Bill Russell**, que han sido distribuidos en cinco equipos de All-Stars correspondientes a las décadas de los 50, 60, 70, 80 y 90. Un verdadero lujo del que por desgracia carece la versión **N64**. Eso sí, lo que permanece común para ambas versiones es un adictivo modo *One on One* (con la calle como escenario), así como la incorporación de animación facial en cada uno de los jugadores. No puedo esperar a tenerlo entre las manos.

La entrega PSX de NBA 2000 incorporará jugadores clásicos de la talla de Abdul Jabbar o el Dr.J.



Mientras que la versión **PLAYSTATION** se decanta más por el realismo, la entrega **N64** es un puro delirio *arcade*, con unos gráficos y un sonido sensacionales.



Otro de los puntos fuertes de NBA 2000 es el modo *One on One*, donde podrás competir contra otro jugador con la calle como escenario. Es un verdadero y completo vicio.



KNOCKOUT KINGS 2000

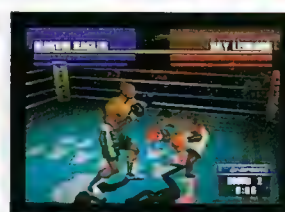
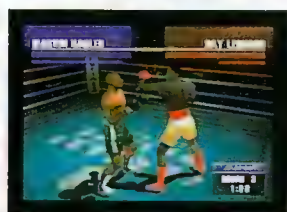
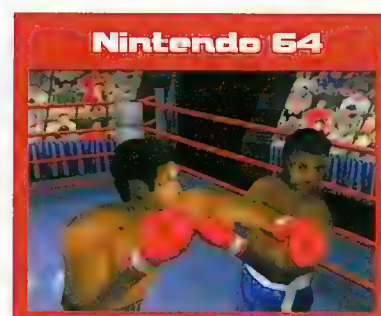
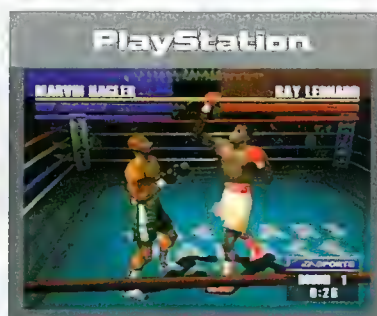


Otro título que gozó de gran acogida entre los asistentes fue **KNOCKOUT KINGS 2000**, del que sólo se mostró la versión **N64**, ya que la entrega **PLAYSTATION** saldrá al mercado algo más tarde. Como en el caso de **NBA LIVE**, **KNOCKOUT KINGS** de **NINTENDO 64** posee un mayor componente *arcade* que la versión **PLAYSTATION**, personificado en el exclusivo modo *Slugfest*, donde no hay árbitro, todo vale y hay cabida incluso para los golpes especiales. En cambio, sólo presentará 25 boxeadores clásicos frente a los 50 incluidos en **PLAYSTATION**. Entre esos nombres míticos del ring podréis encontrar, como en el primer **KNOCKOUT KINGS**, a **Muhammad Ali**, **Oscar De La Hoya**, **Sonny Liston** y nuevas incorporaciones, como el gran **Joe**



Frazier. **Oscar De La Hoya** y **Sugar Ray Leonard** han participado activamente en el desarrollo de juego, lo que asegura grandes dosis de realismo. El juego ha sido desarrollado en **NINTENDO 64** por **BLACK OPS**, mientras que la propia **ELECTRONIC ARTS** se encargará de producir la versión **PSX**, que por lo que nos contaron, se acercará más a lo que es simulación boxística que a un *arcade* puro y duro.

El modo *Slugfest* causó verdaderos estragos entre los miembros de la prensa, que no querían soltar los mandos de las **N64** ni a la de tres. Hubo alguno que se fue llorando de allí.



NHL 2000



Una de las sagas más veteranas de **EA SPORTS** cumple otra edición más, con una entrega para **PLAYSTATION** que destaca sobre las anteriores por su velocidad y mayor acercamiento al mundo *arcade*, por encima incluso de la simulación. Compatible con **Dual Shock**, **NHL 2000** recuerda por su jugabilidad al primer y legendario **EA HOCKEY** de **MD**. No llegará a **España** hasta finales de año.





Reportaje

Aventuras y desventuras en Canadá

Al margen de la visita a las oficinas de EA SPORTS, el viaje a **Vancouver** dio para mucho más. Gracias a los desvelos de Javier, el *Product Manager* de EA (que fue como una madre para nosotros) lo pasamos en grande. Un saludo para **Carlos, Alberto** y el somnoliento **Fernando**.



La competición de penalties con **Zach Thorton**, portero de los *Chicago Fire*, como guardameta, llegó a su punto álgido cuando **NEMESIS** intentó ejecutar el gol de Panenka y se cayó al suelo.

El pueblo de **Whisler** y su montaña, cerca de **Vancouver**, es uno de los pocos sitios del mundo donde puedes pisar la nieve en Agosto y ser aseteado al mismo tiempo por mosquitos.



La excursión en hidroavión a **Victoria**, y el paseo en lancha tuvo como recompensa la visión de las ballenas. Al menos una.



Arriba, **NEMESIS** en postura legendaria. A la izquierda, con **Javier Gómez** de EA antes de arrojarle al mar. A la derecha, **Fernando** del diario **MARCA** vive con tensión el paseo en lancha ...zzzznnnnn....





www.centromail.es

QUIERES UNA DREAMCAST ¿GRATIS?



RESERVA TU CONSOLA DREAMCAST (PVP 39.900 pts.) EN TU CENTRO MAIL
Y CONSEGUIRÁS EL EXCLUSIVO TALONARIO CON EL QUE OBTENDRÁS:

UN PORTA CD'S Y UNA CAMISETA DREAMCAST DE REGALO

DOS VALES DESCUENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN JUEGO DE SEGA

DOS VALES DESCUENTO DE 500 pts. CADA UNO POR LA COMPRA DE UN PERIFÉRICO (CONTROLLER O VISUAL MEMORY)

Y SI ERES SOCIO PARTICIPARÁS
EN EL SORTEO DE 20 DREAMCAST



Dreamcast™

¡ PUEDE SALIRTE
GRATIS !



Promoción válida hasta el 23-09-99 o fin de existencias

California Dreams

Desde hace algún tiempo, y siempre por estas fechas, SONY acostumbra a reunir a la prensa europea en la costa oeste de los **Estados Unidos**. Allí aprovecha para presentar los títulos que actualmente se desarrollan en aquella zona del país, al amparo del cuartel general de SONY. Este año, de transición a la espera de **PLAYSTATION 2**, arrojó pocas novedades, aunque algunos de los títulos mostrados habrán protagonizado los sueños de más de uno.



Spyro 2: Gateway to Glimmer, MUPPETS RACING, CRASH TEAM RACING y EXPEDIENTE- X fueron los títulos allí presentados, un reducido número de lanzamientos, aunque todos ellos de una enorme calidad. El tour por **Los Angeles** comenzó el lunes 26 de Julio, en los estudios CREATURE SHOP de **Jim Henson**, y se alargó durante cinco días. En ese periodo hubo tiempo para todo tipo de actividades, incluyendo una interesante cena en la que los máximos responsables de SONY CE EUROPE ejercieron como anfitriones. El último día de estancia prometía fuertes emociones, con la anhelada rueda de prensa en la que esperábamos conocer algo más acerca de **PLAYSTATION 2**. Al final vimos las mismas *demos* y las mismas especificaciones. Es decir, nada. ¡Sniff!



● SONY AMERICA ●

REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE



● SONY AMERICA ●

REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE

69



Los estudios de la 20TH CENTURY FOX, en Century City, formaron parte del tour que la prensa realizó durante cinco días por tierras californianas. A la derecha, el mítico Fox Plaza de LA JUNGLA DE CRISTAL.





MUPPET RACER

Gustavo se pone a cien

El primer desarrollo «americano» que tuvimos la oportunidad de ver fue un curioso juego de carreras, al estilo MARIO KART 64, con los inolvidables Teleñecos (*Muppets*) como protagonistas. El juego, que está siendo programado por los geniales chicos TRAVELLER'S TALES, está todavía en un estado de desarrollo muy poco avanzado. De hecho, resultó imposible por su parte el proporcionar a la prensa material gráfico con el que ilustrar esta información, aunque con lo visto podemos afirmar que se tratará de un gran juego. Utilizará cada una de las películas protagonizadas por los teleñecos para ambientar los diferentes circuitos (LA ISLA DEL TESORO, EL CUENTO DE NAVIDAD, etc.), que además contarán con infinidad de tramos ocultos que el jugador deberá descubrir. A última hora de la mañana, visitamos también los estudios de la JIM HENSON CREATURE SHOP, el lugar en el que se fabrican los famosos teleñecos o donde, por ejemplo, cobraron vida los inolvidables animatronics de películas como BABE EL CERDITO VALIENTE O GEORGE DE LA JUNGLA. Allí también tuvimos la oportunidad de captar la simpática instantánea que ilustra esta información.

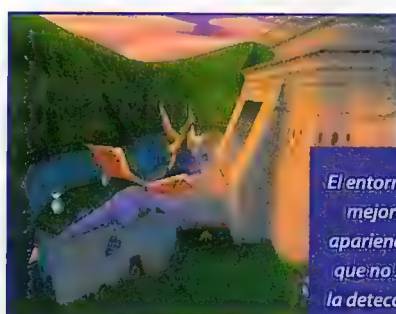


Alicia Sanz (Jefe de Relaciones Públicas de SONY CE España) fue pillada in fraganti con Gustavo. No sabemos si era un príncipe, pero sí que estaba encantado.

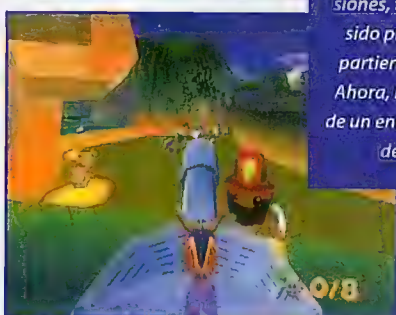
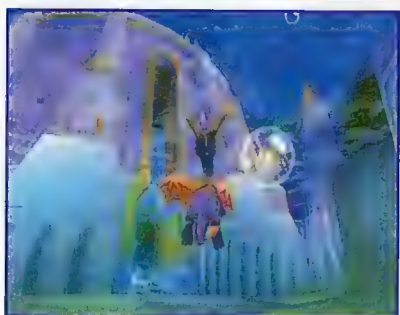
SPYRO 2: GATEWAY

Cuando la ilusión

La visita a los estudios de INSOMNIAC tuvo lugar una agradable mañana de miércoles. Allí toda su gente paralizó el desarrollo de SPYRO 2 para atender a la prensa y mostrar al grupo de periodistas la evolución actual del juego. Nos comentaron la infinidad de novedades que esta segunda parte incluirá, como un nuevo sistema de audio, efectos



El entorno 3D no ha mejorado sólo en apariencia. Aquello que no se ve, como la detección de colisiones, también ha sido programado partiendo de cero. Ahora, hasta el ala de un enemigo puede dañarnos.



Un desliz sobre el hielo

Los chavales de INSOMNIAC demostraron un talante extremadamente divertido, hasta el punto de retarnos a jugar un partido de hockey sobre hielo ¡con escobas y sin patines! pese a lo peligroso de la actividad, tan sólo hubo que lamentar dos pequeñas lesiones, que se solventaron con algunos puntos de sutura en la frente y una tirita en la barbilla.



EXPEDIENTE - X

Viaje a las entrañas de la serie

El jueves 29 de julio fue un gran día, sobre todo para los fanáticos de la serie de televisión EXPEDIENTE-X. Con motivo de la presentación del juego (del que el mes pasado tuvisteis cumplida información en estas páginas), SONY nos desplazó hasta el Fox Plaza, el mítico rascacielos en el que se rodó LA JUNGLA DE CRISTAL con **Bruce Willis**, y que actualmente es la sede central de la productora FOX. Allí tuvimos la oportunidad de charlar con los programadores del juego y, de paso, echar un vistazo a los estudios en los que se rueda actualmente la serie EXPEDIENTE X (el ro-



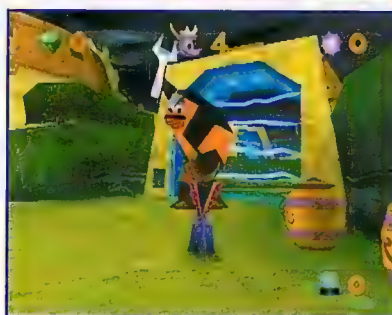
daje de la nueva temporada comenzaba al jueves siguiente, día 5 de Agosto). Visitamos las oficinas del FBI y los despachos de la teniente Scully y el agente Fox Mulder, así como diferentes localizaciones de la serie. A última hora tuvimos la oportunidad de conocer a uno de los actores, concretamente al canadiense **Dean Haglund**, que interpreta a un experto en comunicaciones llamado Langly.



● FOX INTERACTIVE ●

WAY TO GLIMMER mueve montañas

especiales para el agua más elaborados, técnicas de animación más avanzadas (permite representar muchos más personajes simultáneamente) y un largo etcétera de interesantes innovaciones. Como aperitivo, os mostramos algunas de las imágenes más espectaculares del juego y os prometemos profundizar el mes que viene en la sección **SUPER NUEVO**.



Insomniac



TED PRYCE, presidente de **INSOMNIAC**, comenta orgulloso que «en **SPYRO 2** hay 100 nuevos personajes, nuevos movimientos y una tecnología mucho más elaborada», al tiempo que afirma, en cuanto al desarrollo, que «Lo verdaderamente complicado fue llevar a cabo todas aquellas ideas que teníamos en un principio». Desde aquí damos fe de que lo han conseguido.

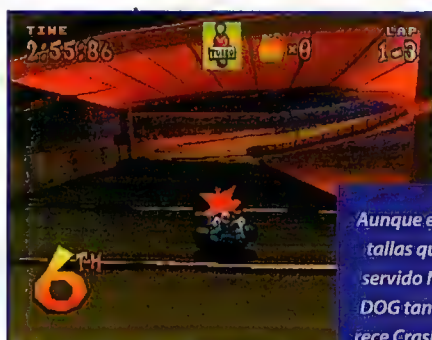
REPORTAJE ● REPORTAJE ● REPORTAJE



CRASH TEAM RACING

En busca de la supremacía

No es por entrar en comparaciones odiosas, pero si alguna vez has sentido envidia de tu vecino al verle jugar con títulos como MARIO KART 64 o DIDDY KONG RACING, entonces éste es el juego que estabas esperando. Y no lo decimos nosotros. Los mismos creadores de **CRASH TEAM RACING** nos reconocieron que ambos juegos habían servido como patrón para el desarrollo de este nuevo título. En los maravillosos estudios de NAUGHTY DOG en **Santa Mónica** (¡no son listos estos chicos!) tuvimos una primera toma de contacto con **CTR**. La impresión, desde luego, no pudo ser mejor. Al estupendo motor gráfico del juego (rápido, sólido y suave) hay que añadir una jugabilidad extrema, fruto de los numerosos modos de juego existentes, entre los que se cuentan el *Time Trial*, modo *Versus* y campeonato. Por supuesto, también habrá modo multijugador (hasta cuatro) y... ¡cha chan!... ¡modo aventura! Lo dicho, una auténtica pasada.



Aunque en las pantallas que nos ha servido NAUGHTY DOG tan sólo aparece Crash Bandicoot, lo cierto es que se podrá elegir entre un gran número de personajes, algunos de ellos inicialmente ocultos.

Cilindradas para todos los gustos

EN **CRASH TEAM RACING** habrá tres cilindradas diferentes en las que competir. 100cc, 150cc y 250cc. Además se podrá elegir entre diferentes tipos de neumáticos y, durante la carrera, se tendrá acceso a un gran número de power-ups, al estilo del clásico **MARIO KART 64**. De cualquier modo, no os preocupéis, el desarrollo de **CTR** será muy sencillo.



Naughty Dog

Trás la presentación del juego en sus estudios de la Playa de **Santa Mónica**, NAUGHTY DOG nos invitó a pasar un día en las carreras, donde tuvimos la oportunidad de competir contra ellos a bordo de unos curiosos karts-de-choque. Al final se organizó una competición en la que los españoles, como siempre, sufrieron un robo a mano armada.





I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]

Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...

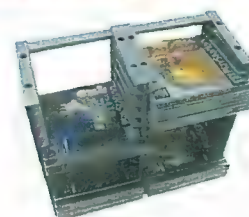
Direccion

I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06

Monster Stick



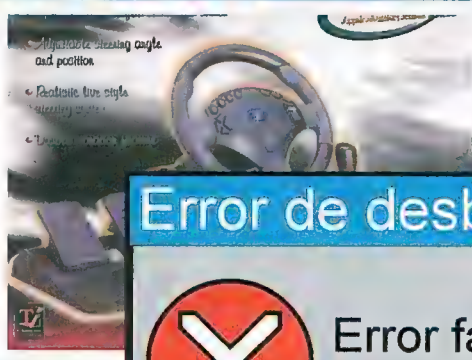
Archivadores



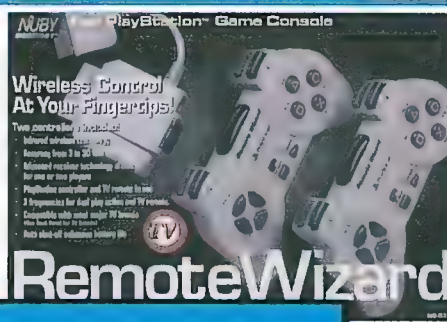
DexDrive



Twing Turbo



Remote Wizard



Error de desbordamiento



Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al n°: 93 443 85 97

ACEPTAR

? ¿Quienes Somos? ▶

Productos ▶

Novedades ▶

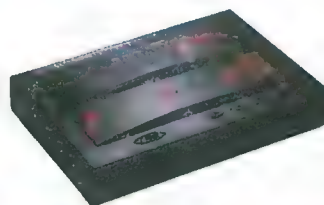
Ofertas ▶

Alquiler ▶

Reparacion ▶

Apagar sistema

Video in PC



ad Cobra



Carcasas



I-MAN 99



Inicio

Novedades I-MAN



21:56

PLAYSTATION

- 1 METAL GEAR SOLID**
Aventura • Konami
¡Y sigue aquí, señoras y señores!, mucho me temo que hasta finales de año no nos vamos a librar de la obra maestra de Konami. Pero si todavía tenéis más ganas de Metal Gear Solid, dentro de muy poquito llegará MGS Special Missions para alegrar tu vida de mercenario.
- 2 DRIVER**
Conducción • GTI
- 3 V-RALLY 2**
Conducción • Infogrames
- 4 RIDGE RACER TYPE 4**
Conducción • Namco
- 5 I.S.S. PRO '98**
Deportivo • Konami
- 6 SYPHON FILTER**
Aventura espionaje • S.C.E.A.
- 7 SILENT HILL**
Survival Horror • Konami
- 8 STREET FIGHTER ALPHA 3**
Beat'em-up • Capcom
- 9 POINT BLANK 2**
Shoot'em-up • Namco

- 10 RONIN BLADE**
Aventura-Beat'em-up • Konami
- 11 FINAL FANTASY VII PLATINUM**
RPG • Squaresoft
- 12 GRAN TURISMO PLATINUM**
Conducción • Sony C.E.
- 13 CAPCOM GENERATIONS**
Clásicos • Capcom
- 14 A-TYPE DELTA**
Shoot'em-up • Irem
- 15 RESIDENT EVIL 2**
Aventura • Capcom
- 16 OMEGA BOOST**
Shoot'em-up • S.C.E.
- 17 ROLLCAGE**
Conducción • Psygnosis
- 18 LEGEND**
Beat'em-up • Toka
- 19 STREET FIGHTER COLLECTION 2**
Beat'em-up • Capcom
- 20 APE ESCAPE**
Plataformas 3D • Sony C.E.

- 1 ZELDA DX**
Action-RPG • Nintendo
El Action RPG protagonizado por Link se mueve menos del top que un muñeco de nieve. Por nosotros que así sea.
- 2 SUPER MARIO BROS. D.X.**
Plataformas • Nintendo
- 3 A-TYPE DX**
Shoot'em-up • Irem
- 4 WARIOLAND 2**
Plataformas • Nintendo
- 5 CONKER'S POCKET TALES**
Aventura • Nintendo-Rare
- 6 SPY VS. SPY**
Arcade • Kemco
- 7 OBELIX**
Plataformas • Infogrames
- 8 SHANGHAI POCKET**
Puzzle • Sunsoft
- 9 TETRAIS DX**
Puzzle • Nintendo
- 10 GAME & WATCH GALLERY**
Arcade • Nintendo

El quetón citroneta

GAFOIN GORDON • PLAYSTATION



Zopenco Sanz

CRATEROIDS • GAME BOY DOLOR



El más vanguardista

METROPOLIS S.R. • DRAMACAST



El más prometedor

VAGRANT STORY • PLAYSTATION



El mejor del mes

SOUL CALIBUR • DRAMACAST



TOP



TOP SUPERLIVES

NINTENDO 64

- 1 **THE LEGEND OF ZELDA**
Action RPG 3D • Nintendo
Se admiten apuestas de cual es el juego que va a pasar las navidades en lo más alto del top de Nintendo 64.
- 2 **SUPER MARIO 64**
Plataformas 3D • Nintendo
- 3 **STAR WARS EP.1 RACER**
Conducción • Nintendo
- 4 **F1 WORLD GP 2**
Conducción • Nintendo
- 5 **F-ZERO X**
Arcade-Conducción • Nintendo
- 6 **QUAKE II**
Shoot'em-up 3D • Activision
- 7 **BANJO KAZOOIE**
Plataformas 3D • Nintendo-Rare
- 8 **CASTLEVANIA**
Plataformas 3D • Konami
- 9 **ISS 98**
Deportivo • Konami
- 10 **BEETLE ADVENTURE RACING**
Conducción • Electronic Arts

JAPON

- 1 **FINAL FANTASY VIII** • PSX
RPG • Squaresoft
Ya queda menos para que el octavo capítulo avasalle de esta manera al resto de títulos japoneses.
- 2 **SOUL CALIBUR** • DREAMCAST
Beat'em-up • Namco
- 3 **FINAL FANTASY COL.** • PSX
RPG • Squaresoft
- 4 **ACE COMBAT 3** • PLAYSTATION
Shoot'em-up • Namco
- 5 **LEGEND OF MANA** • PLAYSTATION
Action RPG • Squaresoft
- 6 **WINNING ELEVEN 3 F.V.** • PSX
Deportivo • Konami
- 7 **HOUSE OF THE DEAD 2** • DREAMCAST
Arcade • Sega
- 8 **MARIO GOLF** • GAME BOY COLOR
Deportivo • Nintendo-Camelot
- 9 **KOF DREAMMATCH'99** • DREAMC.
Beat'em-up • SNK
- 10 **SHUTOKOU BATTLE** • DREAMCAST
Conducción • Condi

NEO GEO

- 1 **KING OF FIGHTERS '98**
- 2 **METAL SLUG X**
- 3 **KING OF FIGHTERS '97**
- 4 **KING OF FIGHTERS '95**
- 5 **LAST BLADE 2**

NEO GEO POCKET

- 1 **KING OF FIGHTERS A2**
- 2 **KING OF FIGHTERS A1**
- 3 **METAL SLUG FIRST MISSION**
- 4 **NEO GEO CUP '98**
- 5 **SAMURAI SPIRITS**

SUPER NUEVO

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

EIDOS

Core Design

CD ROM



satisfacer las más grandes ansias de aventura de los fanáticos del universo TOMB RAIDER. El argumento es el habitual, y Lara deberá escapar de su terrible destino y evitar que la humanidad quede sumida en la destrucción más absoluta. Secuencias en FMV a lo largo



La eterna comparación entre Lara Croft e Indiana Jones cobra mayor fundamento al ser **Egipto** el país protagonista de las aventuras.



La gente de EIDOS afirma que **TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION** es el más brillante técnicamente hablando, lo que se advierte sobre todo por sus efectos de luz, que sin duda son los más cuidados de todas las entregas de la serie.



Por fin, aunque con cuentagotas, nos van llegando noticias sobre **TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION**, la última aventura que la reina de los videojuegos Lara Croft protagonizará para **PLAYSTATION**.

Egipto, la tierra del misterio, de los faraones y de la mitología sirve de escenario para esta aventura, en la que Lara se enfrentará a un sinfín de laberintos en forma de tumbas jalonados con puzzles, trampas y acertijos diseñados para

de todo el juego y la ausencia total de pantallas de carga entre fase y fase gracias a nuevas rutinas de programación, harán de cualquier partida una experiencia inolvidable, sin tiempo para distraer la mente con otra cosa que no sea Lara Croft y su nueva epopeya. Entre las novedades incluidas en **THE LAST REVELATION** hay que destacar un nuevo sistema de menús y de inventario, dejando de lado los famosos anillos e incorporando la posibilidad de com-

PlayStation • Aventura 3D



Todo lo que concierne a los movimientos de Lara Croft ha sido rediseñado y remodelado para que pudiera acometer las nuevas pruebas y puzzles a los que deberá enfrentarse. El aspecto de la heroína ha sido optimizado, pero sin perder ni un ápice de su personalidad.

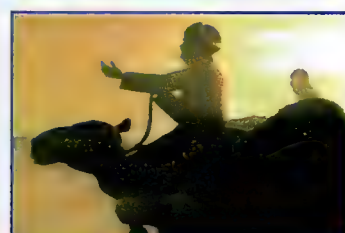


binar *items* para potenciarlos. Dichas nuevas posibilidades se traducen en nuevos e imaginativos puzzles a resolver, que precisarán de todas las habilidades de Lara para ser resueltos, así como de sus inéditos movimientos y poderes incorporados para esta entrega. Los magníficos escenarios son más reducidos que en anteriores ocasiones, con el fin de no perder tanto tiempo deambulando por ellos y poder superar fases más rápidamente. Dichas localizaciones son ahora mucho más detalladas y están adornadas con un mayor número de objetos. Destaca además el cuidado en la iluminación, con multitud de focos de luz que variarán el cromatismo tanto de Lara como de las estancias donde nos encontremos, así como los reflejos del entorno. Las texturas también han sido optimizadas para mejorar la definición gráfica y el realismo. En próximos números, con una *beta* ya jugable en las manos, os contaremos más.

THE SCOPE

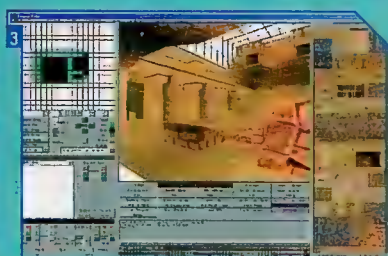
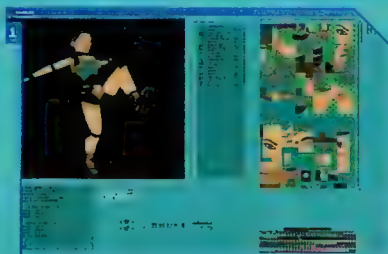
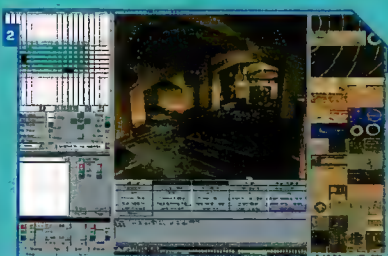


La nueva aventura de Lara Croft discurre en el misterioso y mitológico Egipto



Work In Progress

Aquí tenéis una pequeña muestra del trabajo de Los programadores a la hora de dar vida al que promete ser el mejor TOMB RAIDER de la historia.



1 En esta pantalla podéis ver un momento en el que los programadores dotan de animación a Lara Croft..

2 Los escenarios han sido cuidados hasta el más mínimo detalle en las texturas y en el diseño de cada pasaje.

3 La iluminación de cada una de las estancias también ha tenido un trato especial para acentuar el realismo.

SUPER NUEVO

METAL GEAR SOLID

SPECIAL MISSIONS

El espectáculo sólo acaba de empezar

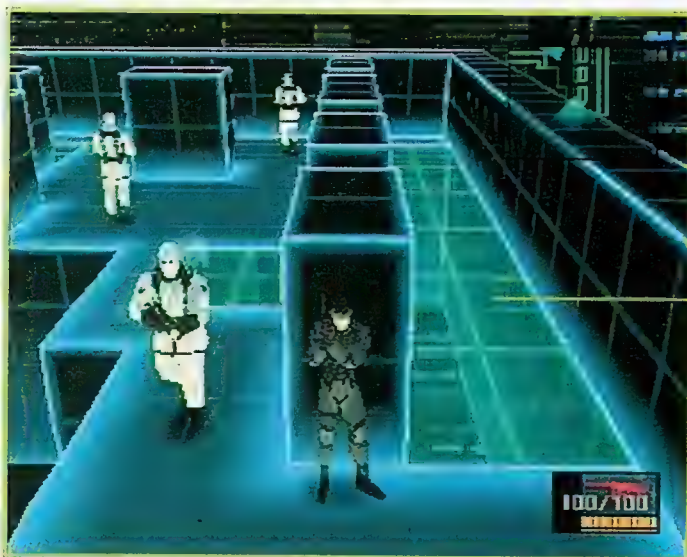
KONAMI

KCE Japan

CD ROM

JAPON

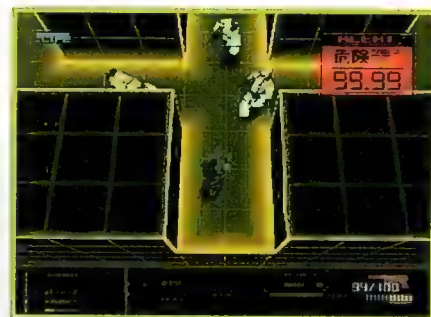
METAL GEAR



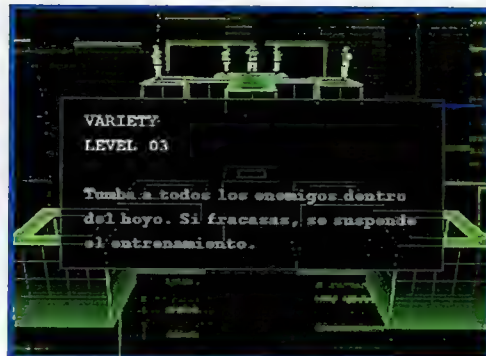
La mecánica de estas Special Missions va mucho más allá de lo visto en el VR Training del METAL GEAR SOLID. Aquí el jugador se ve obligado a utilizar todo tipo de armamento, a disparar contra enemigos invisibles o soldados genoma de 30m de altura.

a poder disfrutar antes de lo esperado con las diferentes categorías que componen las 300 misiones. Distribuidas de menor a mayor dificultad, a medida que el usuario va superando misiones, otras nuevas irán surgiendo. A años luz, en cuanto a complejidad, del VR Training que todos conocéis, **SPECIAL MISSIONS** incorpora pantallas que requieren el uso de diferente armamento de la aventura original, desde la pistola Socom hasta los rifles Fa-Mas y PSG-1, pasando por los lanzamisiles Stinger y Nikita, las granadas o las minas antipersonales. Además de las categorías *Sneaking*, *Weapon* o *Advanced*, KONAMI ha incorporado una cuarta, llamada *Special*, donde tienen cabida las fases más divertidas, originales y surrealistas de todo el juego. Es aquí donde se ocultan las tan esperadas misiones protagonizadas por el Ninja, los modos *Mystery*

En KONAMI no parecen dispuestos a dejar enfriar el fenómeno METAL GEAR, y con sólo dos meses de retraso respecto a **Japón**, están a punto de poner a la venta en **España** la versión PAL de **MGS SPECIAL MISSIONS**. Como todos sabréis, se trata de un disco compacto con 300 nuevas misiones VR, incluido originalmente en MGS INTEGRAL. Con bastante acierto, KONAMI decidió comercializar en occidente este tercer CD por separado, aunque nadie esperaba que fuera tan pronto. Una gran noticia para la creciente legión de fans de Solid Snake que van



MGS SPECIAL MISSIONS aparece en el mercado español con sólo unos pocos meses de retraso respecto al lanzamiento japonés, donde este tercer CD formaba parte de MGS INTEGRAL.



METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS cuenta con textos en castellano, toda una ayuda a la hora de superar las delirantes últimas misiones del juego.

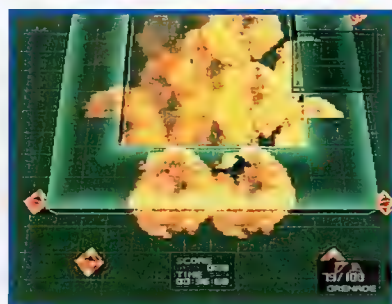
PlayStation • Shoot'em-up

Tranquilos, hay Ninja

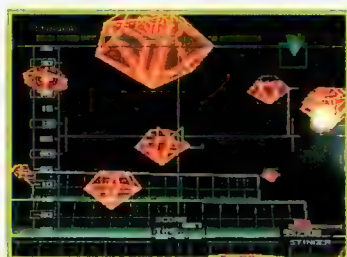
La noticia de que el VR DISC del MGS INTEGRAL iba a ser comercializado por separado hizo correr la sospecha sobre la desaparición de la modalidad Ninja (para conseguirla en MGS INTEGRAL era preciso acabar la aventura normal logrando el mayor rango posible, big boss). Pues bien, el modo Ninja existe en la entrega PAL, al igual que las modalidades variety, mystery y otras de la categoría special. Eso sí, para llegar hasta ellas es preciso sudar sangre a través de las incontables misiones del juego, superando horas y horas de juego.



En MGS SPECIAL MISSIONS no sólo se multiplican las misiones y enemigos, sino también los peligros. Suelos que se abren bajo los pies de Snake, cubos explosivos, soldados genoma aún más veloces y avisados...



MGS Special Missions ofrece la friolera de 300 misiones diferentes, más los extras



E3 y los Tokyo Game Show, hasta las sesiones fotográficas con Naomi Hunter y Mei Ling. Y por si fuera poco, el juego llegará con textos en castellano. Dado el éxito del MGS original, es evidente que

(donde Solid debe resolver unos asesinatos) y Puzzle o la genial VR Mission, una microaventura compuesta de diez fases. También se han respetado los extras del original japonés, desde los vídeos de las presentaciones del

SPECIAL MISSIONS barrerá en las tiendas. Por nuestra parte, en el próximo número os ofreceremos la review donde analizaremos todos los modos de juego, incluidos los más difíciles de conseguir.

NEMESIS

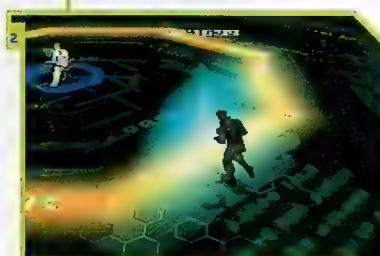
Los esperados extras

En su paso al mercado occidental, SPECIAL MISSIONS no ha perdido ninguno de sus extras, aunque la forma de conseguirlos ha variado notablemente y depende ahora del tanto por ciento de juego superado. En unos pocos días de juego ya hemos conseguido dos de los tres vídeos y sendas sesiones fotográficas con N.Hunter.

1 Aunque permanecen en japonés, KONAMI no ha olvidado incluir el vídeo del E3 de 1997 y los dos del TGS del 98.

2 A diferencia del VR Disc nipón, en la versión PAL hay que superar tantos por ciento para acercarse a las chicas.

3 Por ahora hemos conseguido fotografiar a Naomi Hunter en dos sugerentes posturas: de pie y sentada.



SUPER NUEVO

WIPEOUT

Cuando el último va a ser el mejor

Sony C.E.

Psygnosis

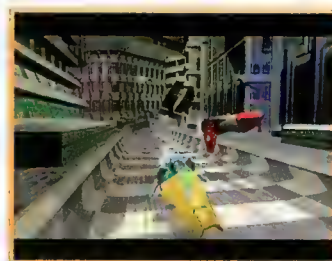
CD ROM

REINO UNIDO

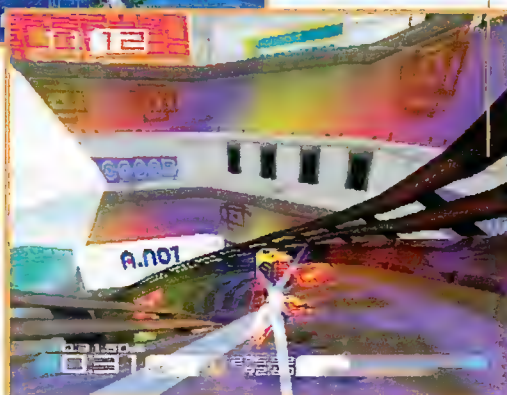
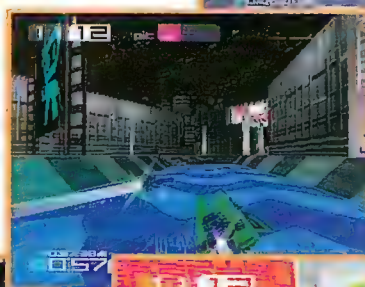


En esta última entrega de la saga Wipe Out nos acostumbraremos a ver, con frecuencia, varias naves en pantalla durante el juego y no como en las otras versiones, sólo al comienzo de la carrera.

y alguna que otra obra maestra. PSYGNOSIS es una de esas compañías, y **WIPE OUT 3**, que en un par de meses saldrá a la venta, será como mínimo un extraordinario título. Aunque aún estamos ante una versión muy inacabada nos ha sorprendido el giro que sus programadores han dado al juego aumentando la jugabilidad en muchos enteros y la calidad gráfica hasta límites extraordinarios. Asumiendo



Aunque también se corre de lo lindo, por el complejo diseño de los recorridos, la velocidad se ha reducido.



PlayStation • Conducción

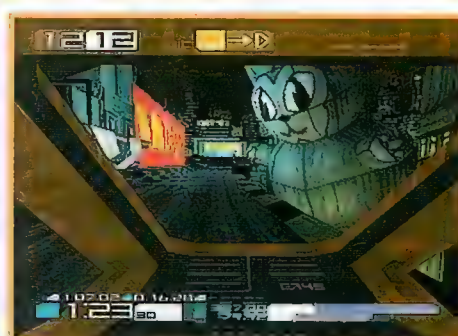
Lo que hace grande a una compañía no es acertar de vez en cuando y ofrecer a sus parroquianos una obra maestra que sirva para quitar el mal sabor de anteriores decepciones. Eso es estar en el vagón de los mediocres y darse, de vez en cuando, una vuelta por los vagones de primera. Las compañías que a nosotros nos parecen verdaderamente grandes son aquellas que arriesgan en cada producto intentando ser especiales y sin importarles demasiado si se ajusta a los cánones de lo comercial. En ese afán se pueden cometer errores puntuales y pegar algún petardazo sonado pero, por lo general, esa política de riesgo suele dar unos frutos bastante interesantes, y por cada juego malo suelen ofrecernos tres excelentes



Dos Jugadores



Uno de los aspectos más novedosos y destacables de WIPE OUT 3 es la confirmación definitiva del prometido modo para dos jugadores simultáneos. en alta resolución, a pantalla partida (vertical u horizontal) y con una velocidad similar a la del modo para un sólo jugador, esta opción cumple con creces todo lo que los fanáticos de la saga exigían. como además en esta edición hay más rivales, esta opción promete ser una auténtica pasada.



riesgos importantes, PSYGNOSIS ha optado por disminuir un poco la velocidad de la anterior entrega, excesiva a partir de ciertos niveles, y ofrecer al jugador la oportunidad de disfrutar plenamente de la impresionante belleza del entorno. Gráficos en alta resolución, más vehículos en pantalla, una suavidad de movimientos muy superior a todas las entregas anteriores y un diseño en los recorridos mucho más atractivo, hacen de **WIPE OUT 3** un espectáculo único. Ocho nuevos circuitos, un modo para dos jugadores simultáneos, tres nuevos equipos (además de los 5 originales de WP 2097), compatible con

Dual Shock, nuevos modos de juego y nuevo sistema de inteligencia artificial en nuestros oponentes, son algunos extras que, añadidos al impecable trabajo gráfico, convertirán a este WIPE OUT en el mejor de todos los existentes. A nosotros nos ha dejado, y este puede ser el mejor signo, con la misma sensación que cuando vimos y jugamos al primero. **DE LUCAR**



Un detalle que sabrán apreciar los amantes de esta gran saga de PSYGNOSIS son las nuevas cámaras. Cada nave cuenta con un diseño propio de cabina y la visibilidad es realmente buena.



SUPER NUEVO

MARIO GOLF

El mejor juego de golf de la historia

NINTENDO

CAMELOT

128 Megas



Hasta poder jugar con Mario hay que sudar de lo lindo. Aunque lo lógico hubiera sido que fuera uno de los personajes iniciales, para llegar a él deberéis derrotar a un montón de rivales en el modo Versus. Yoshi ya es difícil pero será con Wario donde descubriréis el significado real de esa palabra.

eterna, **MARIO GOLF** es una auténtica obra maestra del género. Para que os hagáis una idea del excelente trabajo realizado por CAMELOT, se puede decir que **MARIO GOLF** es una versión muy mejorada del gran **EVERYBODY'S GOLF** de **PLAYSTATION**. En lo fundamental, se puede decir que ambos juegos son lo mismo, pero **MARIO GOLF** añade a todo lo bueno de aquel **EVERYBODY'S GOLF** algunos modos más de juego, más personajes, más campos y, lo que es más importante, muchas más horas de juego. Los nuevos modos de juego os encantarán y supondrán un reto serio e importante a nuestro dominio del juego. Sólo con los duelos para sacar nuevos personajes, ahora mucho más reñidos y abundantes, sudaréis auténtica sangre para conseguir superar a Yoshi o Wario. Cuando descubráis que aún os quedan otros 8 personajes más, empezareis a



En nuestro número pasado, en la sección de **MADE IN JAPAN**, os comentábamos que **MARIO GOLF** no tardaría demasiado en llegar a **España**, y parece que **NINTENDO** lo tendrá en las tiendas dentro de algo más de un mes. Para los amantes de los juegos de golf se trata de una excelente noticia, porque este cartucho de **CAMELOT** es de lo más grande y divertido que hemos visto relacionado con este deporte. Divertido, sencillo de manejar, con gran variedad de modos y con una jugabilidad que se nos antoja absolutamente



BEST SHOTS					
Birdie	1	2	3	4	5
Eagle	1	2	3	4	5
Albatross	1	2	3	4	5
Hole-in-One	1	2	3	4	5
Boo Valley					
Hole 3					

Un detalle digno de agradecer es la grabación automática de los mejores golpes. Parece una tontería pero seguro que os gustará ver vuestros logros.

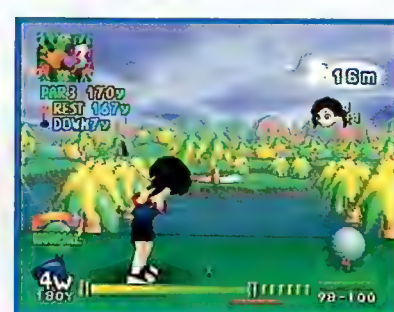
Nintendo 64 • Deportivo

Torneo y Versus

Aunque estos dos modos sean en realidad independientes, en la práctica terminan por estar muy unidos. Para tener más posibilidades de ganar los torneos y obtener nuevos campos tendremos que intentar sacar los jugadores ocultos en el modo versus. Lo ideal es que alternes una partida en cada modalidad.



Aunque aún no sabemos la cantidad exacta de campos, estamos seguros de que en **MARIO GOLF** hay bastantes más recorridos que estos seis de la pantalla. A partir del tercero, tienen un montón de complicaciones.



Divertido, enorme y tremendamente jugable, Mario Golf es una obra maestra para los amantes del golf



Extras muy originales



Sólo con los modos torneo y versus tendríamos para varios meses, pero en **MARIO GOLF** encontraréis además otros subjuegos muy interesantes. Un modo de golf cronometrado, retos de habilidad o un minigolf serán otras pruebas a las que deberemos enfrentarnos. Son ideales para relajarse pero también son duros.

1 La oferta de modos de juegos es realmente interesante y os garantizará muchísimas horas de diversión.

2 Aunque hay algunos hoyos casi imposibles, el modo de los retos de habilidad es de lo más entretenido.

3 El minigolf es un extra tradicional pero aquí han logrado dotarlo de algunos elementos muy originales.



comprender las verdaderas dimensiones de este impresionante y cautivador cartucho. Es tan bueno que lo único que podréis criticarle a **MARIO GOLF** es que los programadores no hayan logrado plasmar a la perfección a los personajes del juego. No es que sean un horror, pero es cierto que, en algunos

casos, el parecido y las proporciones no están especialmente logradas. Como ese es su único fallo, creemos que nadie hará demasiada sangre en este asunto y que todo el mundo quedará fascinado ante su increíble e interminable jugabilidad. A nosotros nos tiene absolutamente enamorados. **DE LUCAR**

SUPER NUEVO

TARZAN

El hombre mono se pone el ídem

DISNEY INT.

EUROCOM

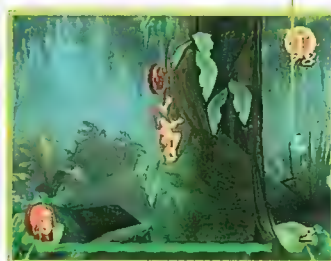
CD ROM



EE.UU.



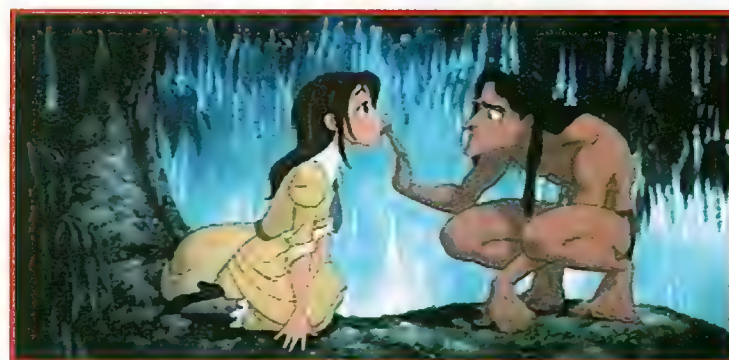
ENTORNO 3D Pese a ser un juego de plataformas básicamente 2D, todos los escenarios de **TARZAN** se desenvuelven bajo la sombra de un impactante entorno 3D muy semejante al de **HERCULES**. También nos recuerda al no menos impactante **MUNDO PERDIDO** de **DREAMWORKS**.



Como cada año por estas fechas, **DISNEY** acude a su cita con las carteleras españolas (antes cumple el trámite al otro lado del atlántico) para acercarnos las aventuras del último personaje elegido por la factoría. Hace dos años fue **HERCULES** y éste lo es **TARZAN**,

dos auténticos mitos (sobre todo el primero) que, de paso, permiten a **DISNEY** mantener su inagotable negocio de *merchandising* al más puro estilo **George Lucas**. Los videojuegos toman buena parte en dicha estrategia, aunque con anterioridad a la llegada de **PLAYSTATION**, lo cierto es que la trascendencia de los títulos **DISNEY** basados en sus films no era especialmente elevada, por lo menos en cuanto a calidad. Con la llegada de **PLAYSTATION** y el más o menos interesante **HERCULES**, el tema de las adapta-

ciones cambió radicalmente. Ahora no hay que limitarse a jugar con la aventura, también se puede tener acceso a muchas de las secuencias del film, que en esta ocasión sirven como perfecto preludio para cada uno de los niveles o fases del juego. Ya ocurrió con **HERCULES**, en el que se pudo disfrutar de algunos de los números musicales del film, algo que se repite ahora con **TARZAN** y la última gran canción **DISNEY**, titulada *Strangers like me*, que ha sido interpretada por el mismísimo **Phil Collins** en cinco idiomas diferentes, incluido el castellano. En lo que respecta al juego en sí, **TARZAN** contará con un desarrollo muy similar al de **HERCULES**, al que se asemeja incluso en el motor gráfico del juego. En esta ocasión se cambiará el marrón de la metrópoli griega por el verde de la selva virgen, aunque conservando toda la solidez y suavidad del entorno 3D de la anterior producción **DISNEY**. Lo más interesante de la aventura es que estará repleta de todo tipo de secretos y pasajes por descubrir, así como niveles de corte algo menos convencional, como el de la estampida de los elefan-



El juego está repleto de secuencias de la película

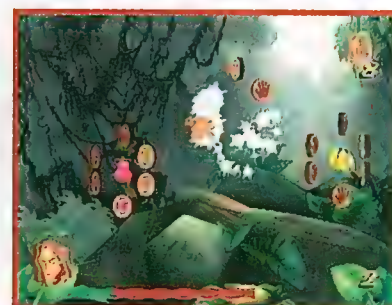
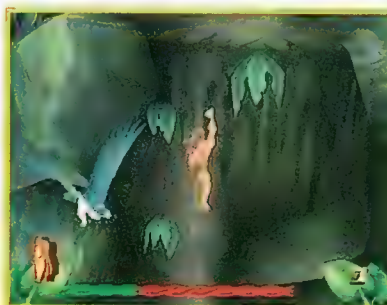
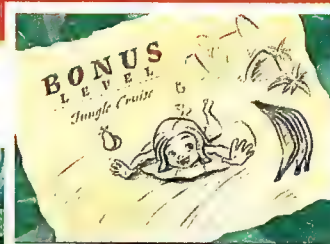
PlayStation • Plataformas



El efecto de las lianas será uno de los más logrados de todo el juego. Tan reales que incluso el control de las mismas se torna complicado. De cualquier manera, merece la pena deleitarse con ellas.

Niveles de bonus

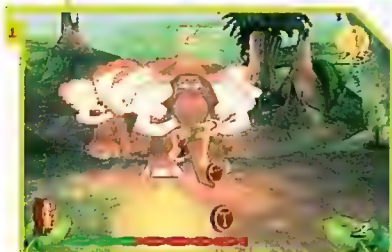
Además de los 14 niveles que componen la aventura, el juego se completa con varios niveles de bonus a los que, al contrario que el resto de fases, no se puede acceder desde el menú de opciones. Dichos niveles de bonus cuentan con un contador de tiempo, por lo que además de recoger las pertinentes monedas con la T de Tarzan, habrá que conseguir también los objetos que aumentan dicho contador.



Como cada año, Disney nos recompensa con la adaptación de su último éxito cinematográfico



Secuencias de regalo

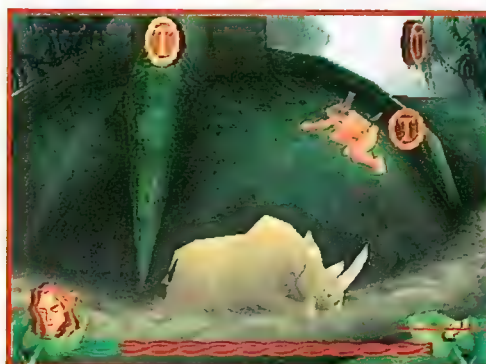
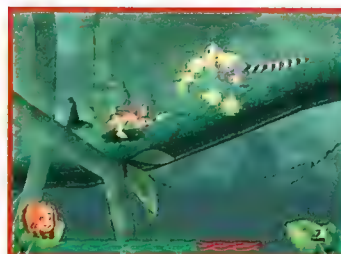


Conforme se va avanzando en la aventura, TARZAN (el juego) irá potenciando la opción «película» del menú opciones. Habrá que cumplir varias condiciones para que el jugador sea recompensado con nuevas secuencias de la última película de DISNEY. Ver una secuencia antes de cada nivel no significa que ésta quede abierta.

1 Completar un determinado número de niveles (con el porcentaje que sea), es motivo para obtener una secuencia.

2 Cuando esto ocurre, aparece la pertinente pantalla congratulándonos por el éxito conseguido.

3 Si además completas los niveles recogiendo el 100% de lo requerido, entonces se abrirán muchas más secuencias.



Algunos animales del juego, como el rinoceronte, hacen algo más que pupita. También permiten saltar sobre ellos para conseguir un salto especial que permita alcanzar ciertos objetos.

tes. Todo esto le dotará de una cierta vidilla a un sistema de juego que, a pesar de estar desarrollado íntegramente en 3D, cuenta con las características propias de todo plataformas en 2D. Lo que habrá que com-

probar una vez la versión en castellano esté en nuestro poder, es si TARZAN no será demasiado parecido a su predecesor HERCULES, algo que por el momento nos tememos ocurrirá en gran medida. J. C. MAYERICK

SUPER NUEVO

MISSION: IMPOSSIBLE

Se ultima la versión más esperada

Infogrames

X-ample

CD ROM

ALEMANIA



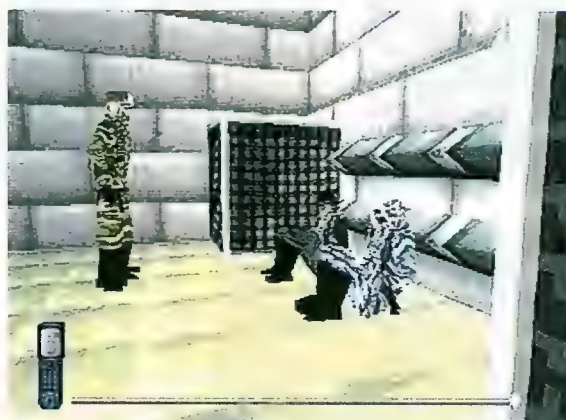
mismo que pudieron disfrutar los usuarios de **NINTENDO 64**, ya que los principales cambios con respecto a dicha versión hacen referencia al motor gráfico del juego, mejorado ligeramente en esta versión **PLAYSTATION**. Para empezar, todo el sistema de menús ha sido reprograma-



Es posiblemente una de las secuencias más espectaculares de la película, y que como ya ocurrió en **NINTENDO 64**, en **PSX** ha sido reflejada fielmente.



PlayStation • Acción/Aventura



Dentro de las propias misiones (sobre todo al final de éstas) hay cantidad de secuencias animadas en las que se pierde el control sobre Ethan.

Los creativos de **X-AMPLE**, el grupo de programación afincado en **Frankfurt**, última los detalles del que hasta ahora ha sido su gran reto. **MISSION: IMPOSSIBLE** ha llegado a nuestras manos en su versión *pre-release* (la copia anterior a la versión final), y la verdad es que los resultados parecen más que satisfactorios. El desarrollo del juego es básicamente el

do, algo que carece de toda importancia pero que, por su especial belleza, no queríamos dejar de mencionar. En cuanto al entorno 3D, se ha intentado lograr una mayor consistencia, sin perder el detalle que caracterizaba a la versión original. No sólo lo han conseguido, sino que además han añadido una buena cantidad de nuevos efectos gráficos que mejoran

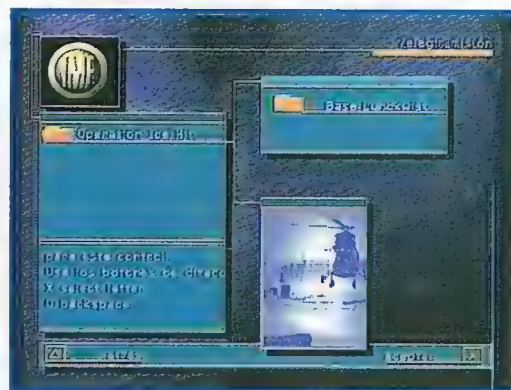
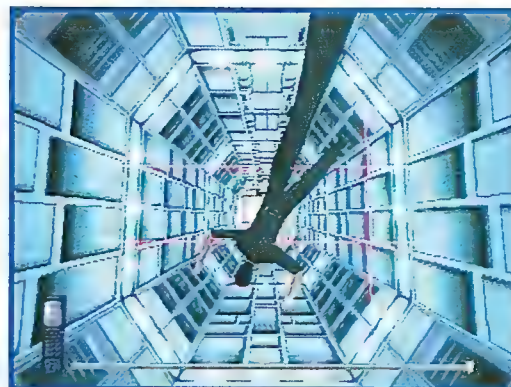


Adoptar la apariencia de los demás personajes del juego es una de las características más interesantes del arsenal de artefactos extraños de Ethan. Es tan bueno, que no sólo es capaz de simular la cara, sino que también crea réplicas exactas del vestuario de los personajes.



un tanto la presencia del mismo. Como ya se comentó el mes anterior, en el extenso reportaje que dedicamos al desarrollo del juego, **MISSION: IMPOSSIBLE** vendrá totalmente traducido al castellano (tanto textos como voces), por lo que los no conocedores de la lengua de **Shakespeare** no tendrán excesivos problemas en comprender cada uno de los objetivos de las diferentes misiones. **MISSION: IMPOSSIBLE** llegará en Octubre. J. C. MAYERICK

El mes de Octubre es la fecha definitiva para el lanzamiento de la versión PSX



El diseño de los menús del juego es realmente bonito, con pantallas en alta resolución a modo de consola de ordenador. ¡Ah! Las voces y los textos están en español.

500

Plas

DES CUE NTO

CENTRO MAIL
www.centromail.es

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.** Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas)

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL PROVINCIA
 TELÉFONO MODELO DE CONSOLA
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail
 CSJ

**Y de REGALO
esta camiseta**



PROMOCIÓN
VÁLIDA HASTA
FIN DE EXISTENCIAS



☐ NINTENDO 64
☐ SHADOWMAN



~~10.499~~ **9.990**
~~7.499~~ **6.990**

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro Mail: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid. Marca o continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐ Caduca el 30/09/99

SUPER NUEVO

TONIC

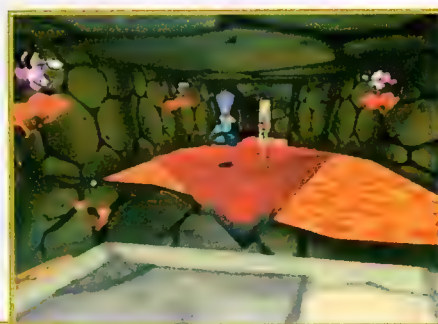
TROUBLE

Siguiendo la estela dejada por Rayman

UBI SOFT

Ubi Soft

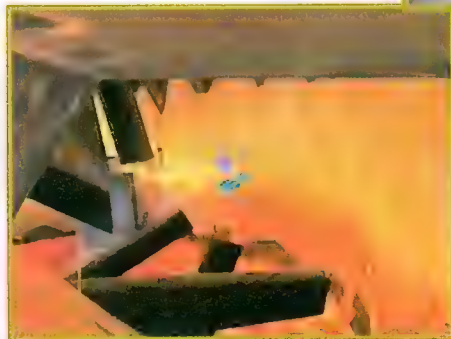
128 Megs



DO 64. TONIC TROUBLE se ha servido de la técnica ideada por UBI SOFT para su inolvidable RAYMAN, en la que el personaje protagonista carecía de articulaciones. Esta técnica permite crear animaciones mucho más elaboradas y suaves, sin perder un ápice de

naturalidad y resultando además enormemente simpáticas. Así, Ed el protagonista, podrá utilizar una interminable cantidad de artilugios diferentes, totalmente necesarios para superar los nueve

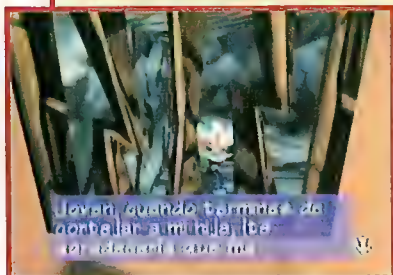
Lo vimos por primera vez en **Londres**, en el **ECTS** del año 1997. Por aquel entonces nos pareció un título a tener muy en cuenta, de esos en los que una compañía puede depositar todas sus esperanzas. La impuntualidad francesa ha vuelto a hacer de las suyas, por lo que es ahora, en Septiembre de 1999, cuando por fin podemos confirmar el inminente lanzamiento de este esperado plataformas para **NINTEN-**



En este nivel hay que ayudarse de las corrientes de aire para, junto con las alas, planear por todo el escenario.



Textos en Castellano



Con los textos en castellano, no habrá demasiados problemas para entender el argumento de la aventura.



Hola, me llamo Suzy. Tu debes ser Ed, ¿no? No te lo tomes a mal, pero estaba

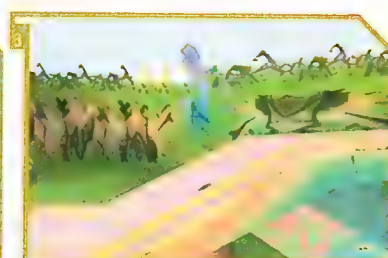
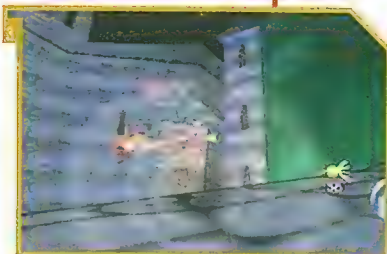
mundos de que consta el juego. Se asegura, además, que **TONIC TROUBLE** contará con un mundo secreto que solamente aparecerá cuando se complete el juego con un 100%.

UBI SOFT ha puesto especial atención en el apartado gráfico del juego, y de hecho parece que han logrado su objetivo, pues el motor 3D, además de ser bastante rápido, es capaz de generar estancias de dimensiones importantes. El único fallo que hemos encontrado en la beta que tenemos en nuestro

Nintendo 64 • Plataformas 3D

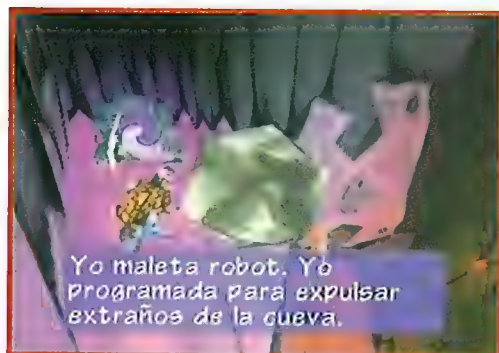
Para empezar...

TONIC TROUBLE, como toda buena aventura que se precie, propondrá infinidad de pruebas en sus extensos nueve mundos de juego. De hecho, el juego comienza con un trepidante descenso en el que Ed, el personaje protagonista, debe encontrar la ruta correcta antes de superar el minuto y treinta y cinco segundos. Algunas de estas características se explican en las siguientes líneas de texto.



Tonic Trouble es una importante apuesta de UBI en un género con grandes dominadores

- 1. Con los dardos, será posible disparar por medio de una mirilla.
- 2. Una rampa con salto al final de la misma, en el primer nivel.
- 3. Resulta curioso el efecto «estela» que se produce al saltar Ed.



Yo maleta robot. Yo programada para expulsar extraños de la cueva.

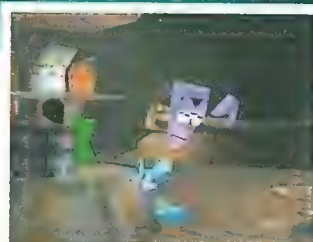


La hija del profesor Doc es la encargada de guiar a Ed en La Tierra, ofreciéndole pistas que le ayudarán a comenzar la aventura.

Algunos enemigos, como el de la pantalla superior, tienen un tamaño descomunal, por lo que no es aconsejable acercarse a ellos.



poder, hace referencia al control de las vistas, que a pesar de poder ser corregidas por medio de los botones del C-Pad, siempre acaban por colocarse allá donde menos prácticas resultan. Por supuesto, son muchos los pequeños fallos que hemos observado todavía, pero hay que tener en cuenta que sus programadores todavía están dando los últimos retoques al juego, que verá la luz por fin en pocas semanas. Para entonces habrá que valorar si la espera ha merecido la pena. **J.C. MAYERICK**



La secuencia de introducción está generada íntegramente por el propio motor 3D del juego. En ella se cuenta la estrafalaria manera en que Ed, el protagonista, transforma la vida en La Tierra.

SUPER NUEVO

MISSION: IMPOSSIBLE

Esto sí es Imposible

Por más que intentamos controlar un poco nuestros impulsos, lo cierto es que no lo conseguimos. Definitivamente, **GAME BOY COLOR** cada día nos sorprende más. Valga como muestra el impresionante repertorio de capturas del juego que nos ocupa, **MISSION: IMPOSSIBLE**, un título que (aunque ya hayamos hecho la gracia infinitad

gurar lo que vuestros ojos ya están viendo: que será uno de los títulos más sobresalientes a nivel gráfico para **GAME BOY COLOR**. En cuanto a la aventura en sí (que también tendrá bastante de acción), parece confirmado que serán diez misiones diferentes, de larga duración, las que conformen el desarrollo del juego, con un amplio repertorio

INFOGRAMES

Infogrames

16 Megas



más triste que unos enemigos incapaces de razonar ante nuestros movimientos. En fin, nos gustaría contaros muchas más cosas acerca del juego, pero por el momento está claro que habrá que limitarse a contemplar el gran número de obras de arte que adornan la página. **J. C. MAYERICK**



de veces) parece haber logrado lo imposible. No os podemos contar mucho acerca de su desarrollo, ya que todavía no hemos tenido la oportunidad de disfrutar plenamente de él, pero sí os podemos ase-

de armas, enemigos y objetivos por lograr. Desde la propia INFOGRAMES se asegura que la inteligencia artificial de los enemigos será uno de los puntos más calientes del juego, algo de agradecer, pues no hay cosa

Vuelta a la época dorada

GAME BOY COLOR nos recuerda cada vez más a las malogradas **MEGA DRIVE** y **SUPER NINTENDO**, así como a los viejos ordenadores de 16 bits. El hardware de **GAME BOY COLOR** está, por el momento, muy lejos de dichas plataformas, pero al menos a nivel gráfico, se aprecia una cierta vuelta al clasicismo.



1 El colorido de cada una de las pantallas de **MISSION: IMPOSSIBLE** parece superar la «teórica» barrera de los 56 colores simultáneos.

2 El lujo en la creación gráfica llega hasta el punto de incluir soberbias estatuas de enormes dimensiones.

3 Las animaciones serán otro de los puntos más fuertes del juego.



Ya no es una simple cuestión de colorido o calidad gráfica, sino también de la gran variedad de escenarios existentes. En cuanto al desarrollo del juego, se puede observar en la pantalla superior cómo Ethan Hawk se oculta tras una silla para no ser visto, al estilo **METAL GEAR**.



La impaciencia se está apoderando de nosotros. Observando pantallas como la que hay sobre estas líneas... no sabemos cuánto tiempo podremos esperar.

Game Boy Color • Aventura

SUPER NUEVO

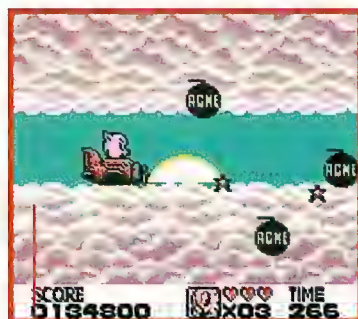
LOONEY TUNES

El gran bazar de la Warner

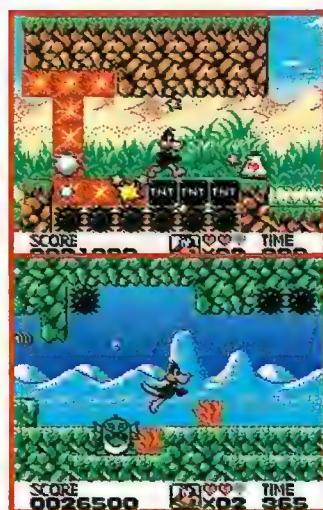


El nombre de una compañía como SUNSOFT siempre nos trae buenos recuerdos, pues no en vano fueron los creadores del que, hoy por hoy, sigue siendo uno de los juegos más sorpren-

dentes a nivel técnico de cuantos se han creado para la portátil de NINTENDO. Hablamos de SPEEDY GONZALES, aquel trepidante arcade de plataformas, aprendizaje de SONIC, que nos dejó boquiabiertos con su increíble velocidad y no menos sorprendente *scroll parallax*. Los tiempos han cambiado, y hoy la otrora monocroma **GAME BOY** ha evolucionado hasta asimilar el ansiado color, e incluso ahora ofrece



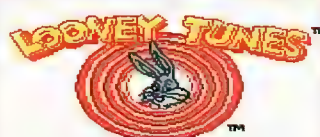
PERSONAJES Cada fase del juego está protagonizada por un personaje diferente, desde el Pato Lucas hasta Piolín, pasando por Speedy Gonzáles y muchos más.



Infogrames

Sunsoft

16 Megs



PRESS START

©1999 SUNSOFT

LICENSED BY NINTENDO

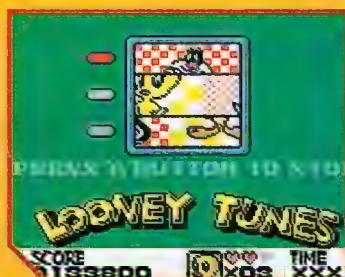
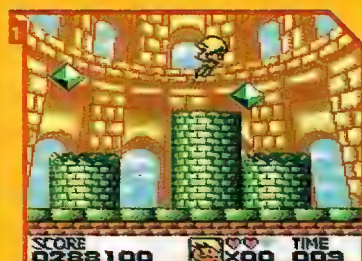


bastante más potencia de proceso para recrear más y mejores aventuras. SUNSOFT, consciente de todo ello, ha hecho valer sus derechos sobre la imagen de los personajes de la WARNER para crear otro futuro juego que destacará, ante todo, por dos características muy puntuales: una, por su soberbia calidad técnica; y dos, por ofrecer una vasta variedad de sistemas de juego en un mismo cartucho. No faltará el estupendo colorido que se aprecia en las capturas de esta página, ni una buena cantidad de planos de *scroll* en algunas de las fases del juego, e incluso habrá tiempo para sumergirse en variados niveles de bonificación en los que se pondrá a prueba nuestra habilidad en todos los campos posibles. Un título que, como el otoño, llega para refrescar las elevadas temperaturas de la época estival.

J. C. MAYERICK

Decir que este título es un simple juego de plataformas sería simplificar demasiado

Modo Normal



- 1 Muchos de los niveles de bonus se reducen a recoger el mayor número de diamantes en diferentes escenarios.
- 2 Otros, en cambio, van más con el azar, aunque finalmente el premio se reduzca a una buena cantidad de puntos.
- 3 La memoria también entra el juego, con el clásico pasatiempo de las parejas. Además sólo se dispone de dos intentos.



Hasta siete planos de *scroll* hemos llegado a contar en esta fase del Correcaminos.



SUPER NUEVO

UEFA STRIKER

Escuela de fútbol

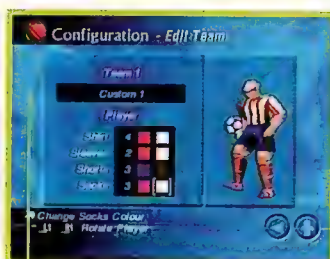
INFOGRAMES

PRICE

CD ROM

REINO UNIDO

**UEFA
STRIKER**



EDITORES

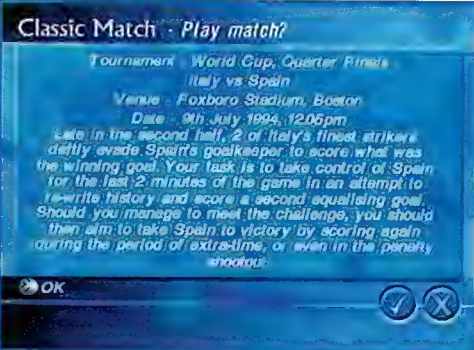
Junto al clásico editor de jugadores se ofrece la posibilidad de crear nuestras propias competiciones.



A POR TODAS Parece que INFOGRAMES ha decidido «poner la directa» en el mundo de los simuladores de fútbol. Tras su aproximación al fútbol-sala con PUMA STREET SOCCER, prueba suerte en el fútbol tradicional con este programa.

Bajo la licencia de la UEFA llega un nuevo simulador de fútbol que recoge tanto a selecciones como a clubes reales, y que ofrece una serie de pruebas de habilidad para poder acceder a diferentes competiciones y equipos. Aunque pueda parecer que **UEFA STRIKER** es la continuación de UEFA CHAMPIONS LEAGUE, la única relación entre ellos es la licencia oficial de la Federación Europea de Fútbol. Esta licencia permite incluir tanto a selecciones como a equipos y a juga-

dores reales recogiendo selecciones nacionales y una selección de los clubes más importantes. Por lo que respecta al fútbol español, en la beta a la que hemos tenido acceso, aparecen el Real Madrid el Atlético de Madrid y el Barcelona con las plantillas actualizadas al tramo final de la temporada 1998-1999. Junto a estos equipos se incluye la posibilidad de crear otros mediante un editor que permite hasta crear, detalladamente, las equipaciones. Por otra parte, la Liga de Campeones deja de ser la única protagonista del programa gracias a la enorme variedad de competiciones, entre las que se encuentra la fase de clasificación para el próximo Campeonato de Europa de Selecciones a disputar en **Bélgica y Holanda**. Entre las opciones se encuentra un modo denominado *Certificate Award*, en el que el jugador se somete a una serie de pruebas de habilidad relacionadas con aspectos como el pase, el tiro o las jugadas de estrategia. La calificación obtenida permite acceder a competiciones y equipos que inicialmente se encuentran ocultos. Gráficamente el pro-



ESCENARIOS

El programa permite revivir partidos históricos, en los que, generalmente, nos vemos obligados a remontar un resultado adverso en un breve espacio de tiempo.

El apartado gráfico destaca en las repeticiones

PlayStation • Deportivo



Entre la amplia variedad de opciones recogidas en el programa de INFOGRAMES se incluyen diferentes condiciones atmosféricas. Los partidos sobre nieve constituyen un auténtico espectáculo.

Para estar entretenidos

Los tradicionalmente monótonos periodos de carga son amenizados mediante un sencillo juego. el mismo consiste en adivinar, mediante un cursor, dónde se encuentra el balón en una imagen que muestra espectaculares jugadas. en caso de acertar la posición exacta, el programa nos ofrece códigos secretos que permiten obtener nuevas prestaciones.



El juego incorpora, junto a las selecciones nacionales, a algunos de los mejores clubes



Prueba superada



Entre las opciones incluidas en el programa se encuentran un modo de práctica y el modo certificate award. en el último, tras una breve explicación, el jugador tiene que lograr cumplir una variada serie de pruebas. si se consiguen superar, el premio es el acceso a nuevas competiciones y equipos.

- 1 El modo Certificate Award tiene lugar en un campo de entrenamiento apartado de la ciudad.
- 2 En el lanzamiento de penaltis, además de superar al portero, hay que mandar el balón a la zona determinada.
- 3 Las jugadas de estrategia son el contenido de otro de los grupos de pruebas incluidos en este modo.



REPETICIONES

En las magníficas repeticiones se aprecia la trayectoria que sigue el balón mediante una estela.

grama combina perfectamente la velocidad con el diseño de los jugadores. Con respecto a este último aspecto hay que mencionar la participación activa de exjugadores, como el holandés Ruud Gullit, que han puesto sus

conocimientos tanto en aspectos técnicos como tácticos. Si todo sigue su curso normal, INFOGRAMES mejorará el resultado logrado con su anterior simulador de fútbol PUMA STREET SOCCER.

CHIP & CE

SUPER NUEVO

FISHERMAN'S BAIT

Por fin pescarás algo

Aunque no va a ser la única noticia agradable que van a recibir en este mes los amantes de la pesca, **FISHERMAN'S BAIT** de KONAMI será el primer juego de este género para **PLAYSTATION** que va a llegar a **España**. **FISHERMAN'S BAIT** es un cuidado *arcade* de pesca con una mecánica y planteamiento bastante distinto del que habitualmente nos hemos encontrado en el género. Para empezar, los escenarios están formados por imágenes reales de localizaciones japonesas a las que se han añadido unas curiosas rutinas de deformación para que tengamos la sensación de movimiento en el agua. El efecto es curioso y funciona a pesar de que el personaje esté formado por polígonos y, por lo tanto, cante un poco con respecto al fondo. Otra cosa que nos ha

llamado la atención de **FISHERMAN'S BAIT**, por su gran calidad y enorme espectacularidad, son las cuidadas secuencias de los peces batallando bajo el agua. Aunque salvando las distancias lógicas, estas largas e hiperrealistas animaciones nos han recordado poderosamente a



las impagables secuencias de **GET BASS** para **DREAMCAST**. En lo que se refiere a jugabilidad, **FISHERMAN'S BAIT** tiene algunas peculiaridades en los controles pero atesora todas las virtudes y dificultades de un *arcade* de pesca. Modo para dos jugado-

KONAMI
KCEO

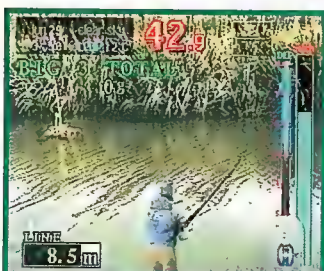
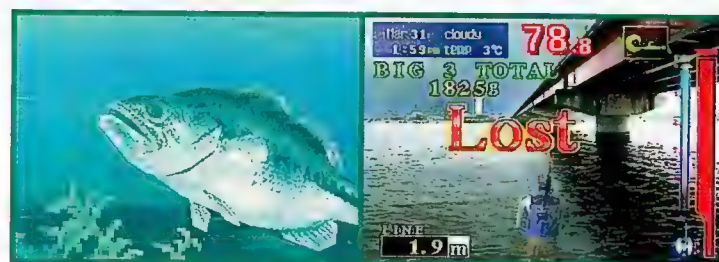
CD ROM



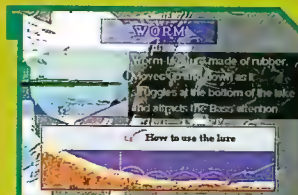
res simultáneos, tiempo limitado que convierte cada asalto en una frenética carrera contra el segundo, manejo sencillo, opciones abundantes pero sin excederse, sistemas de información precisos y una dificultad exigente convierten a **FISHERMAN'S BAIT** en un digno exponente del género de la pesca.

DE LUCAR

Aunque difiere un poco del esquema más tradicional en el género, se trata de un grandísimo juego de pesca



Bastante completito



Con las diversas ayudas que te ofrece este juego podrás aprender lo necesario. Con un poco de arte y paciencia lograréis pescar boquerones del tamaño de un ballena... Bueno, casi.

PlayStation • Arcade de Pesca

SUPER NUEVO

THE NEW TETRIS

El clásico regresa con nuevas fuerzas

NINTENDO

Blue Planet/H2O

128 Megas



EEUU

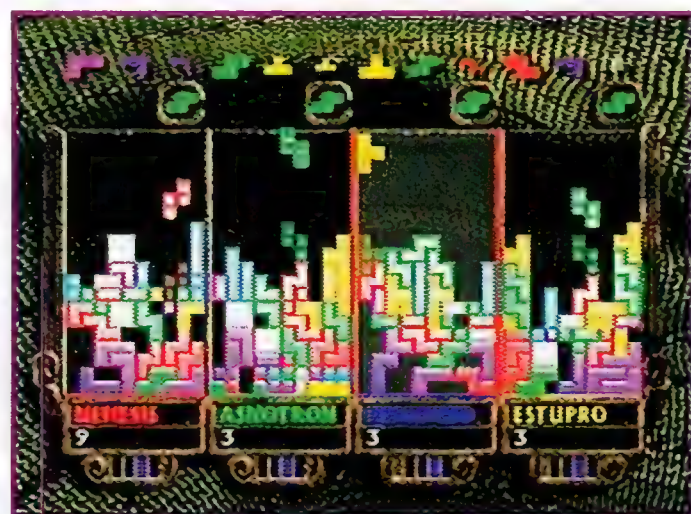
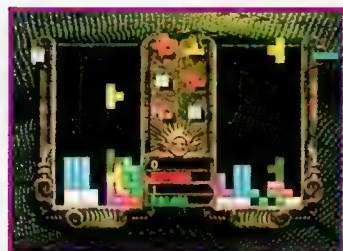
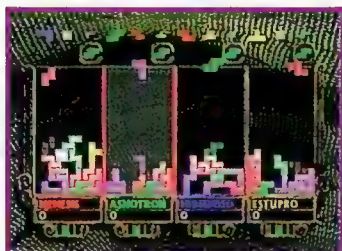


Si hay un título que se echaba en falta en el catálogo de **NINTENDO 64 PAL** ese era sin duda **TETRIS**. Tras resucitar el fenómeno de origen ruso en **GAME BOY COLOR**, **NINTENDO** le ha encargado a **H2O ENT.** hacer lo propio en **N64** con una estu-penda versión que destaca sobre todo por su adictivo modo para cuatro jugadores y la incorporación de algunos detalles novedosos. El más llamativo de todos ellos es la aparición de una sombra que enseña cómo quedará encajada la ficha mientras ésta flota en el

aire. Por otra parte, una batería instalada en el cartucho se encarga de guardar no sólo tu nombre, sino además el número de líneas que has completado. A medida que este número vaya creciendo tendrás acceso a una de las maravillas arquitectónicas del mundo, impresionantes construcciones en 3D confeccionadas con las líneas conseguidas. Como podéis imaginar, **THE NEW TETRIS** no es un juego revolucionario en gráficos, pero ese nunca fue el fuerte del clásico ideado por **Alexey Pajitnov**. Lo que siempre se le ha pedido

a una entrega de **TETRIS** es que fuera adictiva y divertida, y esta nueva versión no sólo cumple con todas las expectativas, sino que es aún más vertiginoso que los **TETRIS** anteriores. Aquí estará disponible en el mes de Octubre.

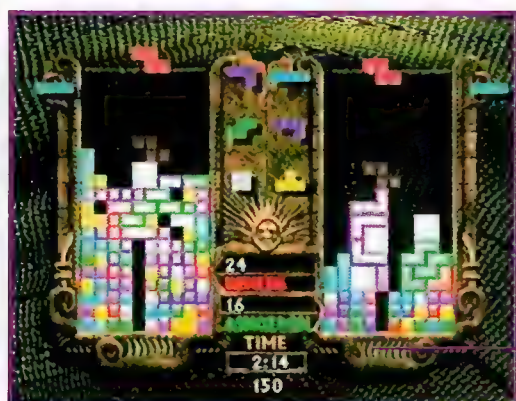
NEMESIS



CUATRO JUGADORES

Si el **TETRIS** ya era divertido contra otro jugador, imagina una competición entre cuatro humanos, con dos modalidades diferentes de jorobar a los rivales (Garbage y Directed).

Por muchas novedades que incorporen las nuevas versiones, la jugada maestra seguirá siendo siempre el **TETRIS**, cuatro líneas de una sola y demoledora tacada.



Sin llegar al delirio del modo para cuatro jugadores, el **Two-Player Versus** garantiza también unas cuantas horas de risas y piques varios.

Grabado a fuego



Así quedará grabado tu nombre en la batería del cartucho, además del número de líneas que hayas completado. Cuantas más alcances, más maravillas podrás ver.

SUPER NUEVO

FORMULA 1'99

Actualización total

La cuarta entrega de la saga, que cuenta con nuevo grupo programador, se adelanta a todos sus rivales ofreciendo los pilotos, escuderías y circuitos de la temporada actual. Para todos es conocido el éxito logrado por las anteriores entregas de la saga F1 dentro de los 32 bits de SONY. La cuarta llega con un nuevo

grupo programador, STUDIO 33, que sucede a BIZARRE CREATIONS (dos primeras entregas) y a VISUAL SCIENCES (FORMULA 1'98). Han trabajado durante más de un año en este proyecto, que a diferencia de las anteriores versiones y de sus competidores, incluye los datos de la temporada actual y no de la pasada. De esta forma, entre

PSYGNOSIS

STUDIO 33

CD ROM

REINO UNIDO



los pilotos aparecen tanto **Marc Gené** como **Pedro de la Rosa**, a los que no esperábamos ver hasta la versión del próximo año. El apartado de los circuitos también ha sido actualizado, recogiendo la última incorporación del Gran Premio de **Malaysia**. Precisamente, la reproducción de los

LLUVIA

El juego realiza una perfecta reproducción de diferentes condiciones climatológicas.



ENTORNO

Los elementos que rodean los diferentes circuitos incluyen los detalles que caracterizan cada uno de los trazados.



PlayStation • Conducción



SALIDA

Una buena posición en la parrilla es fundamental en estas pruebas.

DETALLES El aspecto gráfico es uno de los más cuidados del programa. Así, es posible ver hasta la marca de los neumáticos.



TRES COMPANIAS

La saga ha contado con tres grupos programadores diferentes en cuatro entregas.

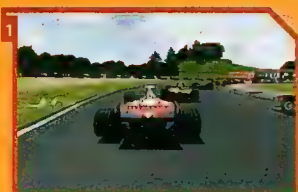
circuitos es uno de los aspectos en los que mayor cuidado se ha puesto en el programa. Para ello se ha contado con los archivos oficiales, así como con un detallado estudio mediante fotografías y cientos de horas de filmaciones. El resultado es una impresionante cantidad de detalles que rodean los diferentes circuitos del campeonato mundial. Para el diseño físico y de las prestaciones de los vehículos, se ha contado con la colaboración de profesionales de alto prestigio en la **Fórmula Uno**. En cuanto a opciones se aproxima a lo que estamos acostumbrados en este tipo

de programas, incluyendo una amplia variedad de aspectos técnicos para preparar las carreras. Por último hay que hacer referencia a el propósito de incluir comentaristas oficiales en diferentes idiomas, incluido el español, aunque por el momento se desconoce quienes van a ser los locutores elegidos para comentar las carreras.

CHIP & CE



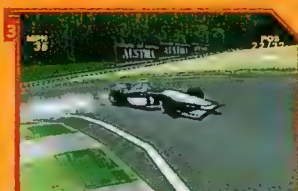
Cámaras



Aunque la beta analizada no está completamente finalizada en cuanto al número de cámaras, parece que el programa estará en la línea de sus antecesores. si todo sigue su cauce normal, estamos seguros de que el espectáculo visual está servido.



1 La perspectiva real ofrece diferentes planos desde la parte posterior del vehículo.

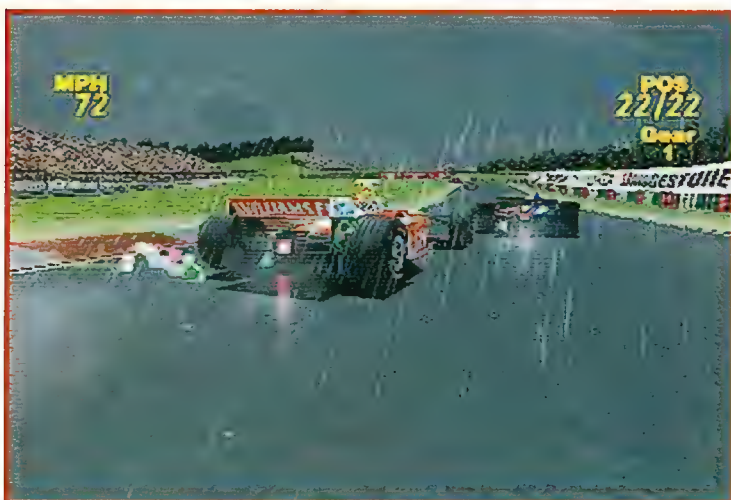


2 En las curvas, y cuando se producen cambios de velocidad, se ofrece la carrera desde diferentes ángulos.

3 Los retrovisores permiten tener una idea de la situación de los coches perseguidores.



ACTUALIZACION El programa incluye los datos de la temporada 1999-2000. Esta circunstancia permite contar con los pilotos españoles y con los circuitos que actualmente componen el calendario del campeonato mundial.



SUPER NUEVO

ALL STAR TENNIS '99

Tenis de bolsillo

Tras mucho tiempo de letargo, el tenis vuelve a la portátil de NINTENDO, siendo la primera aparición en el soporte coloreado.

Aunque, por sus características, el tenis sea uno de los deportes que mejor se adapte a las pequeñas dimensiones de los soportes portátiles, es una disciplina que cuenta con muy pocos títulos en su catálogo.

Desde la aparición de JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, hace casi 5 años, el mundo de la raqueta no había vuelto a asomarse a **GAME BOY**. La aparición de la versión coloreada ha animado a UBI SOFT para versionar **ALL STAR TENNIS '99** (ya aparecido para **NINTENDO 64** y para **PLAYSTATION**). El nuevo cartucho sorprende por la rapidez con la que se desarrolla el juego y por la reproducción de las principales características de sus antecesores. Así, se vuelve a incluir el modo *Bomb Tennis*, y se recogen jugadores reales como **Conchita Martínez** o **Michael Chang**. La incorporación del color es otro

UBI SOFT

Smart Dog

8 MEGAS

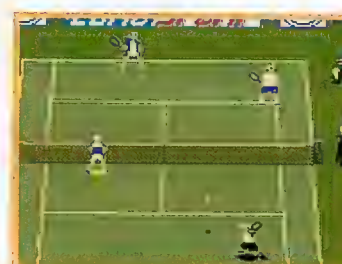
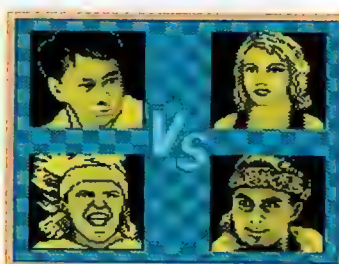


AllStarTennis '99

© UBI SOFT ENTERTAINMENT 1999

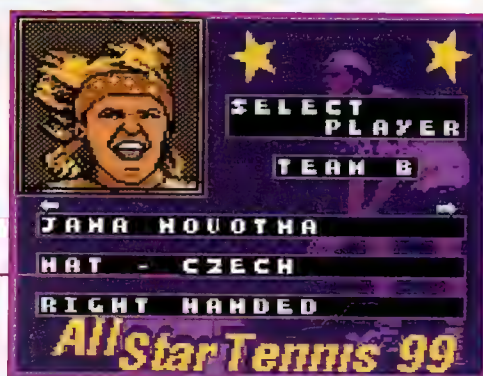
de los aspectos destacados del programa, ya que ofrece una amplia variedad tanto en la reproducción de las pistas de tenis como en los atuendos de los jugadores. Esperemos que otras compañías sigan el ejemplo de UBI SOFT dentro del mundo de la raqueta y nos ofrezcan más juegos de tenis.

CHIP & CE

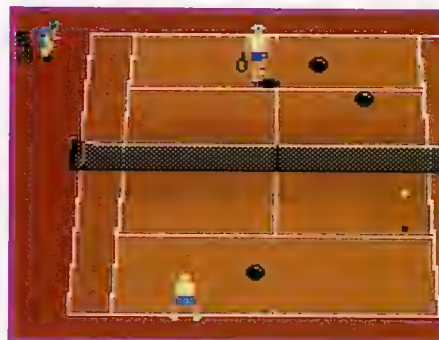


El programa aprovecha toda la capacidad de Game Boy Color para crear un gran simulador de tenis

Uno de los alicientes de **ALL STAR TENNIS '99** es la inclusión de jugadores reales. Entre los elegidos se encuentra **Conchita Martínez** o el estadounidense **Michael Chang**.



Los programadores han incorporado en este juego muchas de las opciones de las versiones de **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64**. El modo *Bomb Tennis* es una de las incluidas.



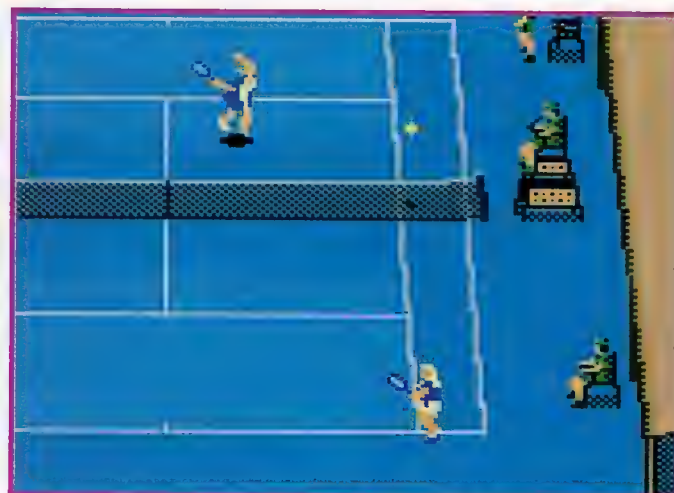
Un gran golpe



1 Las diferentes pistas de tenis incluidas muestran entornos muy variados.



2 En cuanto a opciones es uno de los simuladores deportivos más completos.





Joypad Tekken3 PlayStation



Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock
Pedal y Marchas PSX



Sillón Dual Shock
PLAYSTATION

Volante Twin Turbo PLAYSTATION



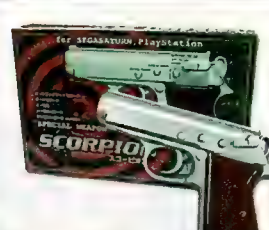
Vibración, Pedales, Freno de Mano y Marchas



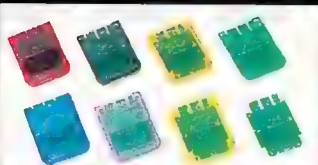
Pistola GUNCON
Vibración + Pedal PSX



Pistola GUNCON
Vibración PlayStation



Pistola Vibración
SCORPION + Pedal PSX



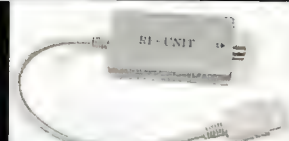
Memory CARD 1 Mb PSX



8 Mb PSX



HyperMouse PSX



RF-Unit PlayStation



N64 Controller Pack
+ Memory Card 1Mb



Multitap PlayStation



N-Pal Converter PSX



Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX
(Action Replay)

Importación/Exportación de Accesorios para Consolas
Representación en Europa de Fabricantes
Servicios de Importación:

- Precios CIF/FOB.
- Tramitación aduanera con Agentes competitivos.
- Traducción Chino/Castellano, Ingles.



Contacta con nosotros por teléfono:

93 741 13 13

O por e-mail: info@gamestrading.com



RGB-AV
DREAMCAST



Carcasa PSX
Varios Colores

**GAMES TRADING LTD
HONG-KONG**

Easy Tower
Nº 609-611 Tai Nam West Street KLN
Unit A 26/F
Hong-Kong

**GAMES TRADING SLL
EUROPA**

C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tel. Nacional: 93 7411313-93 7411318
Tel. Internacional: (34) 93 7411317
Web: www.gamestrading.com
E-mail: info@gamestrading.com

novedades

accesorios

El último RECURSO Syphon Filter



SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR SONY CE
PROGRAMADOR 989 STUDIOS

A **medio camino** entre Golden Eye y Metal Gear Solid, los chicos de 989 Studios se unen a Eidetic para ofrecernos una aventura de **espionaje** de una calidad realmente **impresionante**. Prepárate a cruzar medio mundo en busca de Erich Rhoemer, un conocido terrorista que planea deshacerse de medio mundo con ayuda del **gas letal** Syphon Filter.

Gabriel Logan, el agente más experimentado de *The Agency*, tendrá que enfrentarse, con la ayuda de su inseparable compañera Lian Xing, a los hombres de Rhoemer con el objetivo de arruinar los planes terroristas de éste, los cuales implican el asesinato de cientos de miles de personas con la ayuda de *Syphon Filter*, un gas letal. Dicho gas es genéticamente programable, de tal manera que, de un ataque con dicho gas, tan sólo se salvarían «los elegidos». Así nos presentan 989 STUDIOS y EIDETIC la inquietante trama que **SYPHON FILTER** posee y que nos mantendrá atentos a cada uno de los acontecimientos ocurridos en el juego hasta el final de éste. Si tuviéramos que encasillar a **SYPHON FILTER** en un estilo de juego, nos pasaría lo mismo que con METAL GEAR O GOLDEN EYE, ya que hace

gala de un género tan versátil y amplio que resultaría imposible definir con una sola palabra. Posiblemente, el género que más se acerca es el creado por KONAMI para MGS: TACTICAL ESPIONAGE ACTION. La cantidad de juegos que **SYPHON FILTER**



La pantalla que podéis observar arriba está sacada de la misión número 10, en la que tendrás que derribar a tiro limpio a un gigantesco helicóptero que no dudará ni un solo segundo en utilizar todas sus armas contra ti.



VALORACION

Aunque en un principio **SYPHON FILTER** nos pueda parecer una burda imitación a METAL GEAR, cuyos controles se escapan de nuestras manos, os puedo asegurar que el juego de 989 STUDIOS y EIDETIC es uno de los mejores del año. Su particular jugabilidad y la intensa trama te atraparán hasta terminar el juego. Aviso: no os fiéis de la sensación experimentada al jugar la primera fase: es la más floja.

SYPHON FILTER

AVENTURA/ESPIONAJE

CD ROM

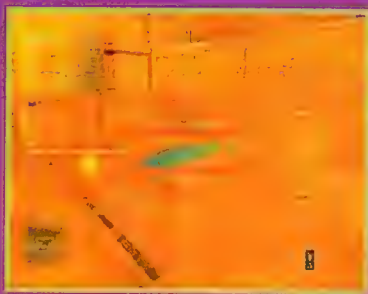
Jugadores	1
Vidas	1
Misiones	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Apuntando

Dependiendo del arma que poseamos en ese momento, apuntaremos de una u otra manera al oponente. En el caso de llevar el rifle de francotirador o el fusil de visión nocturna, la cosa se nos pondrá mucho más fácil.



Armamento

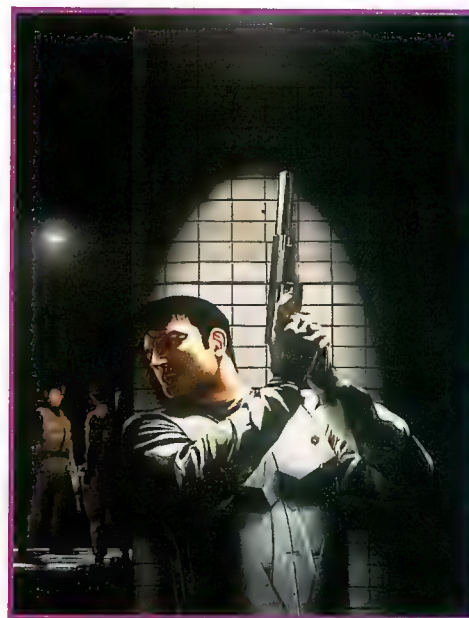


Durante las partidas con **SYPHON FILTER** podremos utilizar una gran variedad de armas. Desde la 9mm con silenciador hasta la K3G4, arma capaz de atravesar los chalecos anti-balas. Uno de los objetos más interesantes es el escáner viral, con el que seremos capaces de ver a través de las paredes.



hington, un museo de ciencias naturales o una catedral en Ucrania. En cada una de estas misiones tendremos que cumplir diferentes objetivos, como eliminar a un determinado personaje, desactivar cierto número de bombas víricas e incluso colocar varias cargas explosivas en una base militar enemiga con el objetivo de hacerla volar por los aires. A lo largo del juego encontraremos una gran cantidad de objetos que nos ayudarán a llevar a buen puerto la aventura, como un escáner viral, el cual

mezcla, serían más o menos éstos: **RESIDENT EVIL**, **MGS**, **TOMB RAIDER** y **GOLDEN EYE**. Dejando de lado las innecesarias comparaciones, podríamos decir que **SYPHON FILTER** es uno de los juegos más adictivos y con una de las tramas más interesantes de cuantos han poblado los 32 bits de SONY. En el juego asumiremos el papel de Gabriel Logan y deberemos llevar a cabo, con una perspectiva en tercera persona, 20 intensas misiones que van desde Washington hasta Kazajistán; visitaremos lugares tan dispares como el Monumento a la Libertad en Was-



GRAFICOS

el entorno de **SYPHON FILTER** es de los más sólidos que hemos visto nunca. Los efectos gráficos como los de las explosiones, el fuego o los disparos son impresionantes. La animación de Gabriel Logan está muy lograda.

MUSICA

aunque la música está generada por el chip de sonido en todo momento (el escenario va cargando continuamente desde cd), la calidad de ésta no tiene nada que envidiar a la de cualquier juego con música de cd.

SONIDO FX

no sólo podremos escuchar una gran cantidad de explosiones y disparos digitalizados, también las voces juegan un papel fundamental en el desarrollo de la aventura y, además, están en un perfecto castellano.

JUGABILIDAD

aunque al principio resulta un juego un poco extraño, una vez que le pillas el gusto a manejar a Gabriel Logan por cualquiera de las 20 fases de que consta el juego, no lo soltarás hasta acabar con rhoemer.

GLOBAL

92

- + después de hacerte la primera fase, no lo soltarás.
- en algunos momentos te puedes sentir confuso, sin saber hacia dónde ir.

Localizaciones

Uno de los aspectos más llamativos del juego es que cada pequeño grupillo de misiones tiene lugar en diferentes puntos del globo terráqueo. A lo largo de nuestro periplo, entraremos en el Monumento a la Libertad de Washington, recorreremos los andenes del metro e incluso nos abriremos paso a tiros por el interior de una catedral situada en Ucrania. Nuestra última misión tendrá lugar en un silo de misiles secreto, el cual se encuentra oculto tras kilómetros y kilómetros de túneles en Kazajistán.



Las mazmorras

En esta complicada misión deberás llegar hasta la celda donde tienen prisionera a tu compañera Lian Xing. Una vez allí, te encargarás de abrirla la puerta y ella ya se ocupará del resto. Apuesto a que el carácter de Lian, alias «mankiller» es similar al de nuestra querida maquetadora Belén.

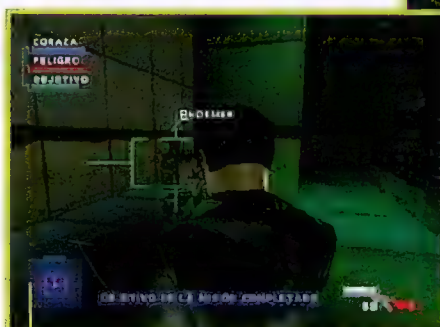


detectará la presencia de *fiambres* infectados por el virus *Syphon Filter*, explosivos C4 para abrirnos paso en determinados momentos, o una gran cantidad de armas de todo tipo y pelaje. Entre las armas destacan la K3G4, la cual es capaz de atravesar un chaleco anti-balas gracias a sus balas recubiertas de teflón; los rifles de francotirador y visión nocturna (al estilo *GOLDEN EYE*) o el G-18, una pequeña pistola cuya cadencia de tiro es muy superior a la de cualquier otra arma aparecida en el juego. Para los maniáticos que buscan calidad gráfica por encima de todo lo demás, diremos que *Syphon Filter* posee uno de los *engines* más detallados y más sólidos que hemos visto en *PLAYSTATION*. En este apartado destacan los escenarios que se desarrollan en una práctica penumbra, como el del parque Washington, en el cual deberemos hacer uso de nuestro fusil de visión nocturna hasta la saciedad. Todos los efectos gráficos aplicados por 989 STUDIOS también le dan a **SYPHON FILTER** un aspecto realmente atractivo, sobre todo el *flash* que se produce al disparar cualquier arma y que se refleja en el entorno del lugar donde nos encontremos. Si te gustan las aventuras moviditas, ni se te ocurra dejar pasar este **SYPHON FILTER**, que además está perfectamente traducido y doblado a un perfecto castellano. Una buena trama, 20 largas misiones, un entorno gráfico impresionante y, encima, traducido y doblado... ¿Qué más se puede pedir a un juego de acción?

«DOZ»

El más chulo

Cuando **DE LUCAR**, en sus años jóvenes, trabajaba en el circo como equilibrista, solía hacer esta acrobacia, la cual consiste en cargarse a alguien del público que esté a su espalda.



Erich Rhoemer

Este fulano con boina que a duras penas puede verse tras el cabezón de Gabe Logan, es el hábil enemigo final, al cual podréis eliminar fácilmente con una granada de gas.



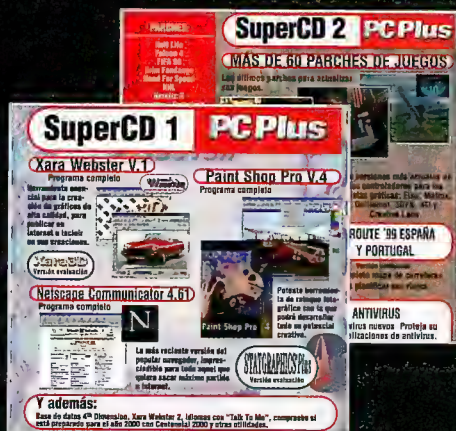
llévatelo × 1.000 euros



número
de septiembre

ya a la
venta

este mes en **PC Plus**
la mejor oferta
analizamos los 16 ordenadores
más completos del mercado
por **1.000 euros**



y de REGALO
2 SÚPER CD's
Con 2 programas completos
para diseño gráfico,
actualizaciones de
antivirus, los más nuevos
controladores para
tarjetas de vídeo
y parches para los mejores
juegos del mercado



los
mejores
ordenadores
por **1.000 euros**
Analizamos los 16 equipos más atractivos
por su relación calidad-precio

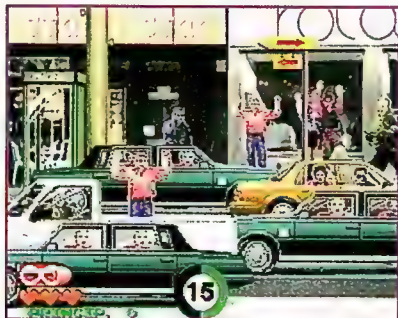
Contacto
Windows 98 Second Edition
Psion 5mx
Adobe InDesign
Comparativas
Impresoras Láser Color
Bases de datos profesionales
Especial
Internet gratis
A prueba
Autocad 2000
Unixware
Domino Designer 5

Una publicación de Ediciones Reunidas Grupo Zeta
La revista europea de informática más vendida en el mundo

El DISPARATE continúa

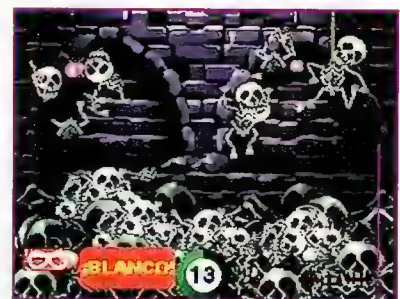
Point Blank 2

Point Blank, el **artífice** de que muchos usuarios de PlayStation adquirieran la G-Con45, ya tiene **secuela**. Acompaña a los doctores Don y Dan por más de 70 **nuevas** y delirantes pruebas que desafiarán tus reflejos y sentido del **humor**.



Concebido en exclusiva para la máquina de SONY, **POINT BLANK 2** no es una mera secuela más, destinada a aprovechar el tirón de la primera parte. El hecho de no tener que versionar una recreativa ha dejado a NAMCO las manos libres para hacer el juego de pistola definitivo para **PLAYSTATION**, al menos en lo que se refiere a carga adictiva, diversión y opciones de juego. Puede que TIME CRISIS siga siendo el más espectacular, pero a largo plazo se queda en poca cosa si se le compara con los siete modos de juego que atesora **POINT BLANK 2**, pensados para satisfacer a todo el espectro de usuarios. Si eres un solitario podrás acceder al parque

temático donde te esperan cuatro atracciones cargadas de pruebas y una sorpresa final, o entrar en la interminable torre de resistencia, donde irás escalando piso tras piso, pantalla tras pantalla. Por su parte, los amantes del jolgorio colectivo cuentan con las tres modalidades del modo Grupo, sin duda las más divertidas del juego. Pero por encima de cualquier otro aspecto, si en algo destaca **POINT BLANK 2** (al igual que la entrega original) es por el humor y la originalidad que rezuman sus surrealistas pruebas. Esquilar carneros a tiros bajo los acordes de una música tirolesa, destruir un coche antes de que éste impacte sobre tu



Aunque la casi total mayoría de las pruebas son nuevas, **PB2** conserva algunas pantallas clásicas de la primera parte, como la de los esqueletos saltarines.

Super Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO



VALORACION

POINT BLANK 2 es el típico juego capaz de levantar la tarde más aburrida, ya sea solo o mejor en compañía de amigos. Los que ya poseen la primera entrega saben de qué hablo. NAMCO tuvo la idea del siglo al juntar el encanto de las viejas puestos de feria con la comicidad y surrealismo de los puzzle & action de scot. el resultado son más de 70 delirantes pruebas ante las que no se requiere nada más que algo de puntería y un poco de sentido del humor.

POINT BLANK 2

SHOOT 'EM-UP

CD ROM

Jugadores 1-8

Pruebas MAS DE 70

Modos de juego 7

Compatible con G-con 45

Dual Shock NO

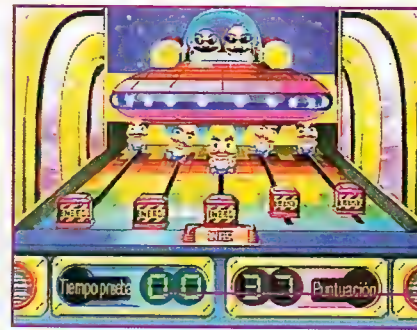
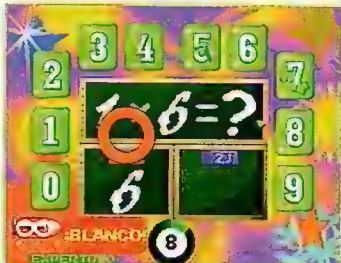
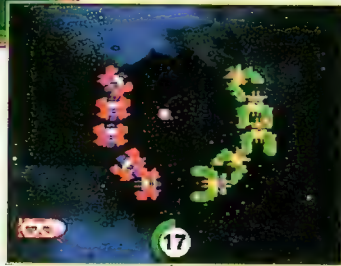
Grabar Partida MEMORY CARD (1 BLOQUE)



Elige entre 3 juegos distintos.
Para 1 o 2 jugadores.

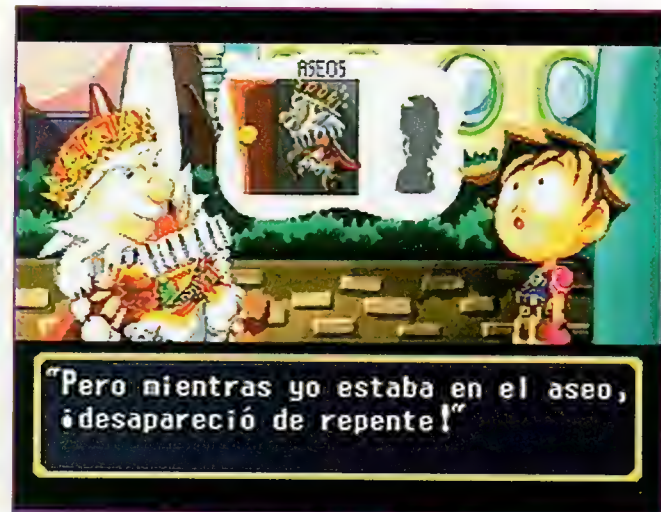
POR OPCIONES NO SERÁ

Con vista a satisfacer a todo tipo de usuarios, NAMCO ha incluido en **POINT BLANK 2** todo tipo de modalidades de juego, distribuidas como si se tratase de un gigantesco parque temático.



COSMO GANG

Supera las cuatro atracciones del parque y jugarás en esta particular versión de la popular **COIN-OP** de NAMCO (con voces en castellano y todo).

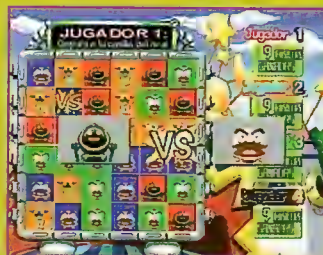


cabeza o jugar a los populares marcianitos (el clásico GALAGA) son algunos de los retos que ofrece desmadrado disco compacto, que además ofrece una de las mejores traducciones (de texto y voz) al castellano

que se recuerdan. Gráficamente no parece nada del otro mundo, pero si alguna vez lograste jugar el primer POINT BLANK podrás hacerte idea de las horas de diversión y risas que su secuela puede ofrecerte. Sobre

todo a largo plazo, ya que hay una gran cantidad de pruebas que no aparecen en el training, sino únicamente en los niveles más avanzados.

NEMESIS



Con ocho basta

NAMCO lo vió claro con el primer POINT BLANK: cuanta más gente entre en juego mayores serán las risas. Por ello esta secuela se vuelca en los modos de grupo, que permiten la participación de dos a ocho jugadores. Las competiciones van desde el clásico Torneo (para dos o cuatro personas) hasta los más divertidos modos de Batalla por Equipos (2 a 8 jug.) y el nuevo Conquista. Este último es uno de los mejores hallazgos de POINT BLANK 2, y consiste en ir retando a otros jugadores sobre un tablero para capturar sus casillas.

GRAFICOS

aunque no son malos ni mucho menos, los gráficos no fueron el punto fuerte del primer POINT BLANK y esta secuela sigue el mismo camino. Pero curiosamente, ese look cutre-festivo es el que hace a este juego tan divertido.

MUSICA

La banda sonora de POINT BLANK 2 es absolutamente inclassificable, ya que cada prueba cuenta con su propia ambientación musical: baladas tirolesas, rock... lo mejor, la musiquilla de la pantalla de puntuaciones.

SONIDO FX

el cuidado mostrado por scc en las tareas de localización ha sido tal, que incluso han doblado al castellano las únicas voces de todo p22 (Las arengas de Los muñecos de cosmic gang). el resto de fx son simplemente delirantes.

JUGABILIDAD

POINT BLANK 2, como la primera parte, es un completo vicio que justifica por sí solo la posesión de una consola y no te preocupes por la vida del juego, siempre te quedan modos nuevos para disfrutar con los amigos.

GLOBAL

92

La traducción al castellano.
La prueba de cosmo gang.

La prueba del teclado no ha sido traducida al castellano.

Bravo SAMURAI bravo

Ronin Blade



TOMA LO TUYO, BOCON RONIN

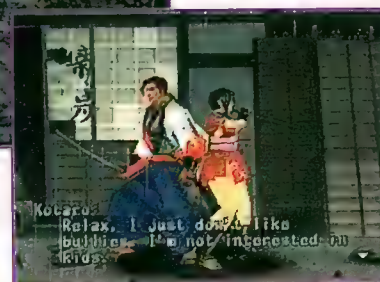
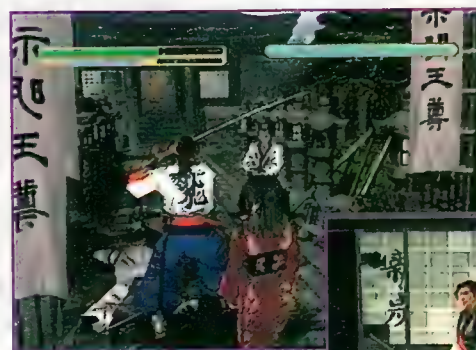
BLADE ofrece más de 40 técnicas de espada diferentes, todas ellas reales, además de ataques mágicos. Sin llegar a la sofisticación de BUSHIDO BLADE, encierra algunos movimientos sorprendentes, como atravesar la garganta del rival con la punta del sable.



O también puede ser que KONAMI EUROPA quiera lanzar su juego antes de que CAPCOM comercialice el esperado ONI-MUSHA, la nueva creación del productor de RESIDENT EVIL (que mantiene muchos puntos en común con este RONIN BLADE). Sea como fuere, el hecho de poder disfrutar en España de RASETSU NO

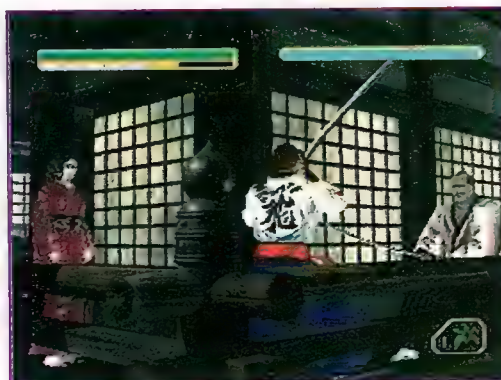
KEN/SOUL OF THE SAMURAI/RONIN BLADE (jamás un juego ha tenido tantos nombres) es una grandísima noticia. No está traducido al castellano (lo que

En el **breve** espacio de dos meses, Rasetu No Ken ha saltado de las tiendas japonesas a Europa bajo el nombre de Ronin Blade. Es evidente que KONAMI confía en el **éxito** de este **atractivo** y violento beat'em-up, que tiene al Japón medieval como escenario.



VALORACION

● si La versión japonesa ya era de por sí atractiva por su mecánica, el hecho de poder entender al fin la trama dispara aún más el interés por esta peculiar mezcla de beat'em-up y aventura, que poco tiene que envidiar a otros exponentes del género de kimono y espada, como TENCHU o BUSHIDO BLADE.



RONIN BLADE

BEAT'EM-UP/AVENTURA

CD ROM

Jugadores 1

Vidas 1

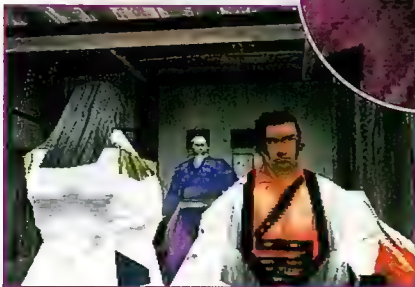
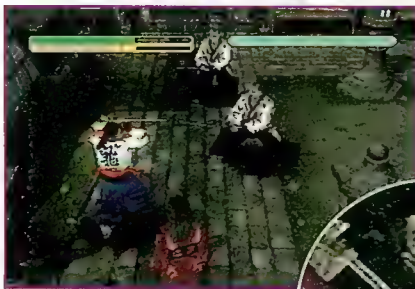
Fases 6

Continuaciones NO

Dual Shock ANALÓGICO+VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD [1 BLOQUE]



Como en los **GANBARE GOEMON** podrás hablar con la gente del pueblo. La diferencia es que en **RONIN BLADE** además puedes matar a todos ellos.

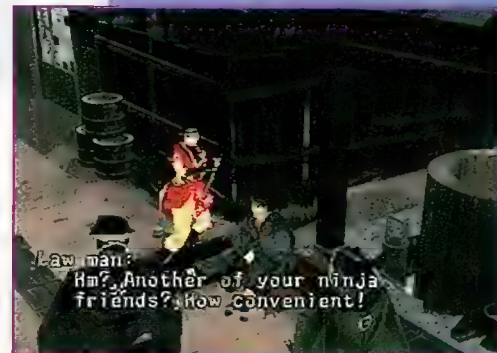
SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

hubiera sido el delirio), pero por lo menos los diálogos en inglés hacen subir muchos enteros al producto respecto al original japonés, dada las grandes dosis de aventura que incorpora este juego. Tal y como avanzamos el pasado Julio cuando comentamos la versión nipona, **RONIN BLADE** encantará a los fans de **BUSHIDO BLADE**, por aquello de matar otros samurais a golpe de katana a través de diversas técnicas, y al resto de usuarios por su interesante mecánica. A pesar de no desarrollarse en escenarios 3D sino en fondos prerrenderizados tipo **RESIDENT EVIL**, **RONIN BLADE** ofrece bue-

nos gráficos (especialmente en lo referente a los personajes) y mucha acción. Podrás elegir entre el ronin Kotaro y la ninja Lin y seguir una interesante trama argumental poblada por samurais corruptos, zombies, monjes y ninjas, desde un punto de vista y desarrollo diferentes. **RONIN BLADE** es, dejando al margen a **METAL GEAR SOLID** y **SILENT HILL**, lo mejor que ha lanzado **KONAMI EUROPA** durante este año. Y teniendo en cuenta lo que queda para la llegada de **TENCHU 2** y la no comercialización de **BUSHIDO BLADE 2** en el viejo continente, es una compra recomendable.

NEMESIS

La historia



La trama de **RONIN BLADE** se sigue desde distintos puntos de vista dependiendo del personaje elegido, llegamos ambos a coincidir en algunos puntos del juego. De esa forma, aunque acabes el juego siempre podrás jugar con la historia del otro personaje.



107

GRAFICOS

el hecho de desarrollarse en escenarios prerrenderizados tipo **RESIDENT EVIL** ha permitido a **KONAMI** centrar todos sus esfuerzos en los personajes, con especial cuidado en la animación y en detalles como las caras.

MUSICA

musica tradicional japonesa para ambientar un juego enmarcado en los finales del periodo Edo. No se puede comparar a la banda sonora de otras producciones de **KONAMI** (se echa en falta a **RIKA MURANAKA**), pero cumple su papel.

SONIDO FX

Los diálogos y voces digitalizadas brillan por su ausencia. Todo el protagonismo de los FX recae en el sonido de los sables katana cortando la carne humana (y no humana), amén de unos cuantos gritos desgarradores.

JUGABILIDAD

La consabida jugabilidad de los productos **KONAMI** al servicio de un argumento realmente interesante que obliga a jugar una partida tras otra, a pesar de su dificultad. Lo mejor, las diferentes técnicas de espada.

GLOBAL

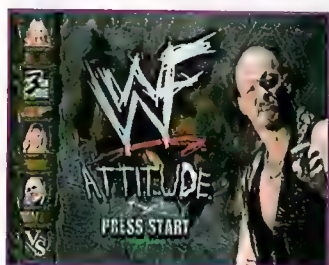
91

+ Luchar con otros samurais por los pasillos de la casa.
- Ya sé que no es **MGS** o **SILENT HILL**, pero podían haber traducido los textos al castellano.

Un toque FEMENINO

WWF Attitude

La **cuarta** aparición del wrestling para **PlayStation**, sigue los pasos de la **última entrega**, aunque aumenta el número de personajes e introduce, por primera vez, **luchadoras**



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ACCLAIM
PROGRAMADORA ACCLAIM

Dentro del wrestling para **PLAYSTATION** pueden diferenciarse dos etapas. Una de ellas, representada por las dos primeras entregas, se caracterizó por la utilización de pequeños personajes animados mediante el sistema de *Motion Capture*. Por su parte, la segunda etapa, iniciada por **WWF WARZONE**, presento como

gran novedad la utilización de luchadores de gran tamaño basados en polígonos con texturas, a los que se ha dotado de una impresionante animación. La cuarta entrega, titulada **WWF ATTITUDE**, sigue en la misma línea de su antecesor, presentando unos gráficos impresionantes. En el apartado visual sorprende la eliminación de las diferentes perspectivas incluidas en la anterior versión, aunque los continuos movimientos de cámara hacen que esta ausencia no se eche de menos. Entre las noveda-

des hay que destacar la incorporación de cuatro nuevos luchadores, hasta completar un total de veinte. En este aspecto nos ha sorprendido la versión final en la que se han eliminado a las diferentes luchadoras recogidas en la *beta* (como Chyna o Jacqueline). Sin embargo, el programa introduce un toque femenino gracias a la posibilidad de crear luchadoras con el editor. Este vuelve a ser uno de los aspectos estrella del programa permitiendo crear todo tipo de grotescas criaturas. Entre las novedades hay que citar un editor de escenarios, el modo *Pay Per View* (que permite crear una completa programación de combates) y el modo carrera junto a una enorme variedad de competiciones. Por lo que respecta a las ausencias, además de las cámaras, hay que citar la eliminación del



JAULA Otra de las opciones recuperadas es la de rodear el ring con una valla a modo de jaula. Esta permite a los luchadores lanzarse a lo bestia desde lo más alto.



La presentación de los diferentes luchadores refleja la personalidad de cada uno de ellos. Desde que aparecen hasta que llegan al ring, no pararán de hacer gestos.



Es posible continuar la pelea fuera del ring, aunque hay que tener cuidado con el tiempo de ausencia del mismo. En estos casos la cámara ofrece amplios planos desde tomas prácticamente aéreas.

VALORACION

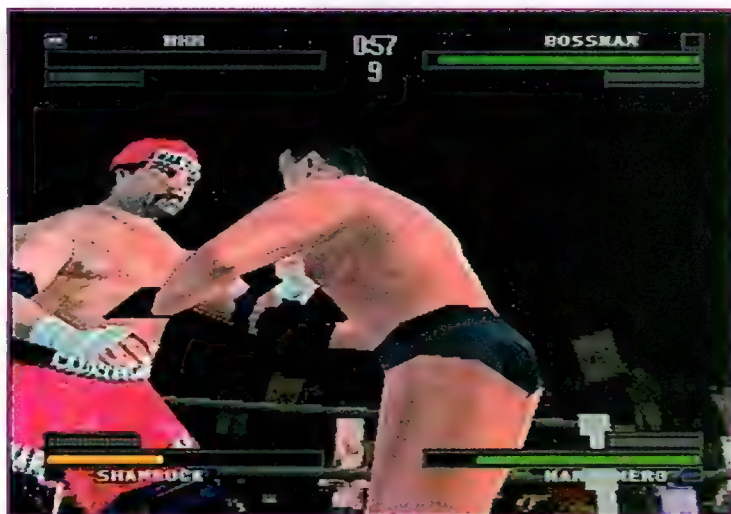
ACCLAIM ha decidido seguir la línea marcada por la tercera entrega de la saga **WWF** para **PLAYSTATION**. el toque femenino se consigue mediante el editor aunque, sorprendentemente, se han eliminado a las luchadoras incluidas en la primera *beta*, y que seguramente estarán presentes en la versión americana.

WWF ATTITUDE

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	2
Competiciones	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Intro

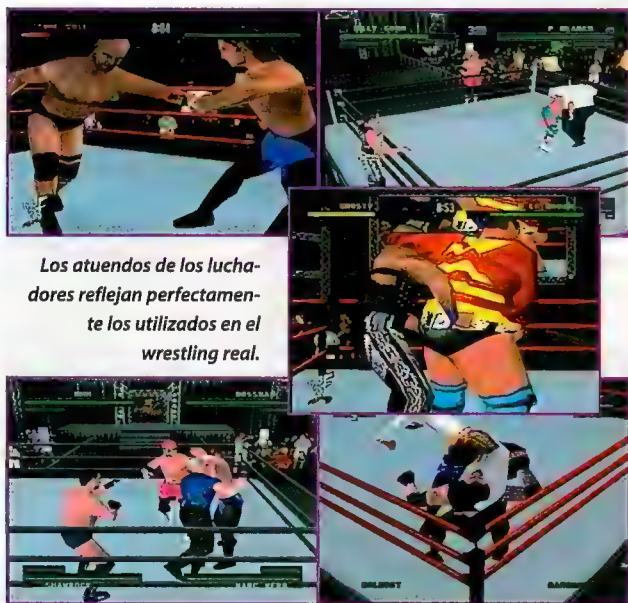
El programa se inicia con una espectacular *intro* en la que se ofrece un ágil montaje con imágenes espectaculares. La misma incluyen varias luchadoras y finaliza dedicando el programa al luchador recientemente fallecido **Owen James Hart**.



ARMAS El programa vuelve a incluir la posibilidad de utilizar todo tipo de objetos como armas. Aunque en la anterior versión esta opción estaba recogida como *Weapon*, en el nuevo programa se denomina *Hardcore Match*.



modo tutorial, que también estaba recogido en la *beta*, con el que era posible practicar los diferentes golpes. En definitiva, se trata de un juego más cerca de la lucha que del deporte, en el que los personajes y reglas del *wrestling* sirven para dar una nota de espectáculo. **CHIP & CE**



Los atuendos de los luchadores reflejan perfectamente los utilizados en el *wrestling* real.



Editor

Tal y como sucedió en la anterior entrega, el editor es una de las opciones más destacadas del programa. La principal novedad en el mismo es la posibilidad de crear luchadoras, e incluso de dotarlas de las características técnicas y voz de algunas de las luchadoras reales.

GRAFICOS

el programa mantiene la renovación gráfica de su antecesor. en la línea de los juegos de lucha, la ausencia de opciones de perspectivas ha sido perfectamente suplida con unos grandes movimientos de cámara.

MUSICA

el ritmo de la magnífica *intro* se mantiene durante los diferentes menús del programa. este aspecto además de la música habitual de los juegos de *wrestling*, se acompaña con melodías para cada luchador.

SONIDO FX

por encima de todo, en el apartado sonoro destaca un comentarista incansable. a este comentarista se unen los animados espectadores y los gritos individualizados de cada uno de los luchadores.

JUGABILIDAD

a la enorme variedad de golpes se une una enorme diversidad de competiciones y modos de juego, y un impresionante editor de luchadores. sorprende que el juego no sea compatible con ninguna de las funciones del *DUAL SHOCK*.

GLOBAL

+ Los gráficos y la presencia femenina.

- La reducción de personajes y opciones con respecto a la *beta*.

91

Una pequeña GOZANDA

Kingsley's Adventure



KINGSLEY'S ADVENTURE podría haberse convertido en uno de

los mejores juegos de su género en **PLAYSTATION**. Por desgracia, los programadores se quedaron un poco cortos en cuanto al número de fases, y este gran juego se queda en un placer de pocas horas. Breve pero buenísimo. Por lo menos en ese tiempo os lo pasaréis de lujo.

VALORACION

Es una verdadera pena que **PSYGNOSIS** haya estado tan cerca de crear una obra maestra y la haya dejado escapar por un simple error de medida. **KINGSLEY'S ADVENTURE** es una pequeña maravilla que nos mantendrá pegados a la pantalla mientras dure su escasa vida. el único gran error ha sido no haber creado tres o cuatro fases más. con lo que hay, se acaba cuando creíamos que iba a empezar lo bueno.

Hay ocasiones en que uno no puede evitar sentir rabia. **KINGSLEY'S ADVENTURE** es una de las mejores aventuras que hemos visto en los últimos meses pero, por desgracia, su extraordinaria calidad no se ha visto acompañada con unas dimensiones acordes con el género. Todo en **KINGSLEY'S ADVENTURE** resulta fascinante, su planteamiento de juego es tremendamente inteligente y de los que te invitan a jugar una partida tras otra hasta lograr nuestro objetivo. Se trata de una fantástica aventura en la que se han sabido mezclar con precisión elementos de plataformas, acción y puzzle para ponernos en aprietos a cada instante. Y es que no debéis dejaros engañar por su apariencia. Tras ese aspecto infantil y desenfadado hay, en realidad, un juego de los de pelo en pecho, de esos que te exigen con frecuencia el máximo de habilidad y concentración. Después de observar el juego y comprobar la brevedad del mismo, comprenderéis que buena parte de las importantes dificultades

A **Kingsley's Adventure** le ha pasado lo mismo que al que pide un **plato combinado** y espera encontrarse en el plato lo mismo que aparece en la **foto...** Luego descubre que la realidad se queda en un simple **aperitivo**.



Los elementos de plataformas en **KINGSLEY'S ADVENTURE** tienen bastante «mala leche» por lo que no tengáis mucha prisa.



SUPER Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SONY CE.
PROGRAMADOR PSYGNOSIS



En los enfrentamientos es tan importante saber atacar como defenderse. La mejor técnica es protegerse y contraatacar.



KINGSLEY'S ADVENTURE

AVENTURA 3D

CD ROM

Jugadores 1

Vidas 5

Fases 5

Continuaciones INFINITAS

Dual Shock ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD (1 BLOQUE)

En español

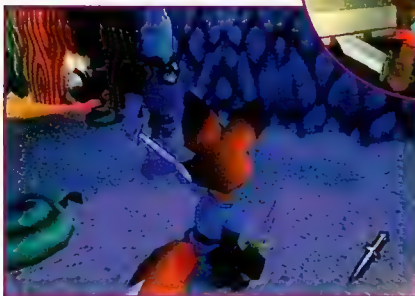
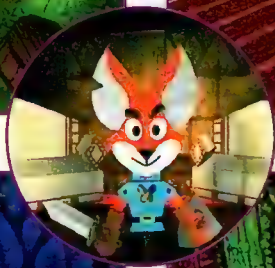
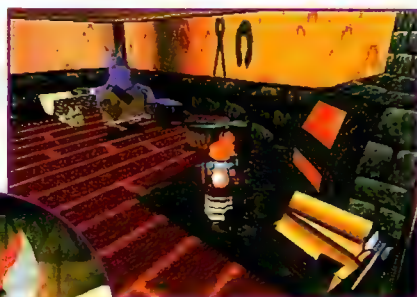
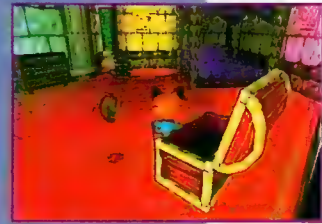


La traducción de sus juegos a varios idiomas es un tema que PSYGNOSIS no suele descuidar, pero en **KINGSLEY'S ADVENTURE** hay que felicitar a la compañía británica por las notas de humor con que han salpicado sus textos. En más de una ocasión, no podréis evitar reiros a carcajadas con las cosas y tonterías que dicen sus geniales personajes. Es otro punto fuerte del juego.



Muy Importante

Aunque el juego sea corto, o quizás debido a ello, **KINGSLEY** es una aventura con una dificultad considerable en sus largas fases. Para no tener que empezar la fase desde el principio a las primeras de cambio, lo mejor será hacer acopio de monedas. Como lo duro está en las fases, los jefes finales y sus patrones de ataque no son muy complicados. Por último, cuando veas un pozo, salva sin dudar, por si las moscas.



que atesora este título son la solución de los programadores para intentar alargar la vida del juego. Es el recurso más pobre y antiguo: unas fases tremendamente largas y con un nivel de dificultad importante en las que si te matan tienes que empezar otra vez desde el principio. Imaginaros la alegría que supone llevar más de una hora en un nivel, estar a punto de enfrentarte a un jefe final y caer en una trampa mortal. Como tiene continuaciones infinitas y los problemas y los enemigos se presentan siempre en el mismo lugar, tarde o temprano, más bien lo último, lograréis acabaros **KINGSLEY'S ADVENTURE** en cuestión de horas. Como no tiene modo para dos jugadores ni niveles de dificultad, será el momento de despedirse de este hermoso pero brevísimo juego.

DE LUCAR

Aunque hay algún puzzle por ahí perdido, la verdad es que los acertijos son escasos y no demasiado difíciles de resolver.

GRÁFICOS

una auténtica maravilla. un diseño espectacular con un colorido alucinante, un diseño alegre y una calidad técnica envidiable. en este tema han sabido sacarle muchísimo provecho a las prestaciones de psx.

MÚSICA

no son muchas pero, por lo menos, sí muy buenas y realmente apropiadas para el ambiente y la atmósfera del juego. Las de los primeros escenarios terminarás por tararearlas casi sin darte cuenta.

SONIDO FX

Los efectos sonoros son bastante normalitos, pero las voces falsas de los personajes, guturales e ininteligibles, son de esas que te hacen reír. aquí ya hablamos como ellos.

JUGABILIDAD

aunque es divertido y apasionante, sus dimensiones son tan descomulgadas que te lo terminarás y no podrás evitar la sensación de haberte quedado a medias. si le hubieran metido tres fases más sería una obra maestra.

GLOBAL

85

Los gráficos y el planteamiento de las fases.
demasiado corto para este género. echarás en falta tres o cuatro misiones más.

COCHES

Speed Freaks

sin alma



112

ACUMULANDO los items con el símbolo del rayo lograremos una reserva extra de velocidad punta para emplearla en los momentos de apuro. Hay muchos de estos items repartidos por los recorridos, pero lo mejor es reservar media barra para el final.



Los programadores de Speed Freaks vendían este **juego** como el mejor de todos los tiempos. En algunos detalles es, efectivamente, brillante y de los más dotados que hemos visto pero, en su conjunto, hay otros **aspectos** en los que se han quedado bastante cortos.

Cuando los chicos de FUNCOM presentaron a **SPEED FREAKS** como el **MARIO KART** de **PLAYSTATION**, o cometieron un error al plantear la comparación o pecaron gravemente de soberbia. Si se referían al estilo o al planteamiento de juego la comparación no era muy exagerada, porque es evidente que, en muchos aspectos, estamos ante el mismo tipo de programa. Ahora, si se referían al espíritu, la verdad es que se quedaron muy lejos de rozar la jugabilidad y capacidad para divertirnos durante años que poseía **MARIO KART**. **SPEED FREAKS** se deja jugar sin problemas, pero las

carreras carecen de la intensidad, la emoción y el ritmo del juego de **NINTENDO**. Al igual que en **MARIO KART**, hay bastantes variaciones en las posiciones durante las carreras, armas para fastidiar a los contrarios y unos recorridos con muchas curvas. Comparando esos elementos, no debería haber grandes diferencias, pero las hay y son tan palpables que el aficionado a este tipo de programas tendrá la sensación de que



SPEED FREAKS es un juego para niños. Le falta garra y «mala leche».

Tanto en el apartado gráfico como en el técnico, no hay nada que podamos objetarle a **SPEED FREAKS**, y se puede decir que es uno

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SONY C.E.
PROGRAMADOR FUNCOM



EL MODO TORNEO

Cuenta con tres niveles de dificultad y unos circuitos que variarán dependiendo del grado de complejidad que elijamos. Es el mejor modo de **S.F.**



VALORACION

Con **SPEED FREAKS** nos hemos llevado una pequeña decepción. Mucha gente nos había hablado maravillas de este juego, y la verdad es que después de mirarlo a conciencia no terminamos de verle otra cosa que un buen trabajo a nivel gráfico y técnico. Aunque la comparación con **MARIO KART** pueda hacerse, siempre hay que añadir que entre la jugabilidad de ambos dista un mundo.

SPEED FREAKS

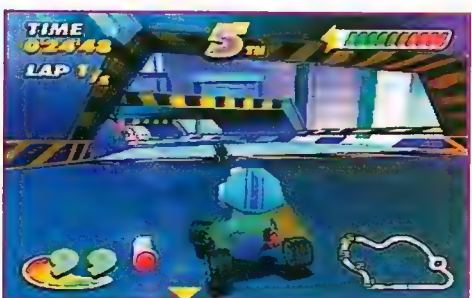
CONDUCCION

CD ROM

Jugadores	1-4
Modos	4
Circuitos	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



Si llenamos la barra de turbo al máximo y pulsamos el botón de nitro saldremos disparados.



de los juegos de coches que mejor se mueve en **PLAYSTATION**. El buen trabajo realizado en estos aparatos no logra ocultar las carencias en temas como los modos de juego o la jugabilidad global, donde

SPEED FREAKS hace aguas. En un género tan competitivo como es éste en **PLAYSTATION**, títulos como **SPEED FREAKS** carecen de argumentos suficientes para atraer al aficionado más exigente.

DE LUCAR

Multiplayer

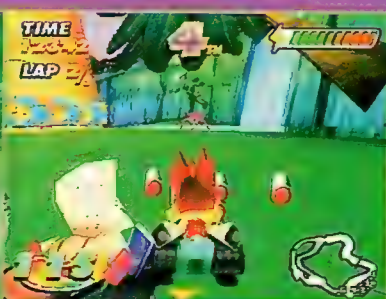


Si miramos la poca inteligencia y las escasas habilidades de nuestros rivales en el modo individual, parece lógico que tarde o temprano invitemos a un amigo para ver si él nos pone las cosas un poco más difíciles.

113

Armas

Aunque algunas de las armas son de una efectividad limitada, hay dos o tres de ellas que te facilitarán muchísimo las cosas. Mucho ojo porque hay algunas que se pueden volver contra ti.



GRAFICOS

el diseño es muy alegre y colorista y los movimientos de pantalla y vehículo son de lo más suave y fluido que encontraréis en **PLAYSTATION**. es lo mejor que tiene este título.

MUSICA

Las que hay están bien, pero no se puede decir que hayan trabajado mucho para hacer una banda sonora variada. Pocas pero bastante pegadizas y nada estridentes se dejan escuchar y resultan apropiadas para el juego.

SONIDO FX

vocecillas en los personajes, unos cuantos efectos especiales para las armas y nitros y poco más que contar. están bien pero se nota que tampoco se han roto demasiado la cabeza.

JUGABILIDAD

muy jugable y sencillo de manejar pero poco variado en modos y con un estilo de juego en el que echarás de menos un poco de más garra e intensidad.

GLOBAL

84

- + gráfica y técnicamente **SPEED FREAKS** es bueno.
- a las carreras les falta intensidad y garra.

Jamón de BELLOTA



GRAFICOS NOTABLES

El primer nivel de la aventura es, con diferencia, el más flojo a nivel gráfico, aunque en ciertos lugares del mapeado es posible encontrar elementos algo mejor trabajados, como el molino que se muestra sobre estas líneas. Especialmente cuidadas están las estancias interiores, en las que los grafistas han puesto buena parte de su talento.

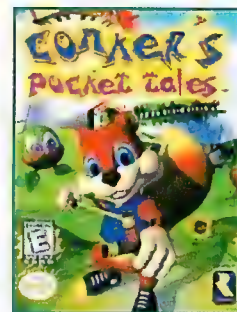
Era uno de los juegos para **GAME BOY COLOR** más esperados, y no sólo por ser la adaptación de un (en teoría) excepcional juego para **NINTENDO 64**, sino también por venir avalado por la firma de una compañía como RARE, enemistada desde hace tiempo con la palabra fracaso. **CONKER'S POCKET TALES** llegaba con la vitola de auténtico juegazo, y quizá por ello nos decepcionó más de la cuenta cuando jugamos por primera vez con él. La primera incursión en el mundo de **CONKER'S POCKET TALES** es ciertamente confusa. No se sabe muy bien cuál es nuestro cometido en él, y lo que es más importante, las explicaciones que se proporcionan son bastante ambiguas como para ser interpretadas correctamente. Sólo tras algunas horas de juego, las suficientes para sintonizar con el mundo que nos rodea, es cuando se cae en la cuenta de que **CON-**

KER'S POCKET TALES es una sobresaliente aventura, cuyas dimensiones y cantidad de retos resultan difícilmente cuantificables. Si ya resulta fácil perderse por el mapa del primer mundo, no os decimos nada de los



Conker's Pocket Tales

Resulta difícil **explicar** con exactitud lo que nos ha ocurrido con esta **última** gran producción de Rare. Un título que, no se sabe muy bien por qué, **no llegó** a calar entre los miembros de la **redacción**. Puede que su confuso comienzo nos impidiese ver lo que era un **gran** juego.



SUPER
Information
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR NINTENDO
PROGRAMADOR RAREWARE

SOKOBAN El clásico

juego aparece continuamente durante la aventura como medio para abrir puertas o pasajes secretos. En otras ocasiones, por ejemplo, habrá que activar una serie de interruptores en el orden correcto.



VALORACION

Jugar con **CONKER'S POCKET TALES** es una prueba a la paciencia del jugador. cuesta bastante adentrarse en las entrañas de esta aventura de RARE, pero una vez hecho, nada podrá separarnos de un juego que, a veces, nos recuerda al mismísimo ZELDA.

CONKER'S POCKET TALES

AVENTURA

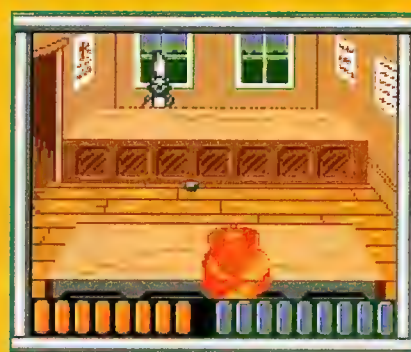
Megas	16
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Mundos	6
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)



Sobre estas líneas se muestra una parte del mapeado del primer nivel. Es fácil imaginar el tamaño del mismo.



Los jefes finales están a la orden del día, aunque como buena aventura, la dificultad de los mismos es muy escasa.



cinco restantes, más aún cuando, llegados a cierto punto de la aventura, resulta imprescindible interactuar entre los seis mundos que componen el entorno de **CONKER'S POCKET TALES**. Nada pesado, por otro lado, pues lo que encontraremos en ellos serán gran cantidad de retos y minijuegos, que nos ayudarán a superar la aventura paso a paso. Gráficamente también resulta chocante.

Parece como si la pereza se hubiese adueñado de los artistas de RARE, y que ésta a su vez hubiese ido desapareciendo conforme el proyecto iba avanzando. De hecho, no tienen absolutamente nada que ver los diseños de los primeros mundos con los de los niveles más avanzados. Así es **CONKER'S POCKET TALES**, una aventura que pasa de la nada al todo en apenas unos minutos y que,

como ya nos ocurrió a nosotros, es capaz de proporcionar diversión allá donde sólo había aburrimiento. Una aventura, en definitiva, que necesita ser pacientemente explorada. El famoso dicho que reza «la primera impresión es la que queda» no es aplicable a **CONKER'S POCKET TALES**. Más que nada porque, de ser así, estaríamos renunciando a una grandísima aventura. **J.C. MAYERICK**

GRAFICOS

debe ser que todavía no nos hemos acostumbrado al color en los juegos de GAME BOY, pero es que no dejamos de sorprendernos con algunos títulos. **CONKER'S POCKET TALES** en uno de esos juegos que te dejan con la boca abierta.

MUSICA

No resulta ser ese tipo de música muy elaborada a nivel técnico, pero sí un conjunto de melodías agradables de oír que, al contrario de lo ocurrido en otros títulos, no importa escuchar una vez tras otra.

SONIDO FX

es el aspecto más flojo de todo el juego, aunque no por ello mal tratado. Se limita en exceso a efectos más convencionales, olvidándose de ofrecer, por ejemplo, voces a los personajes, al estilo banjo kazooie.

JUGABILIDAD

cuesta mucho sintonizar con el comienzo de la aventura, pero una vez introducido, nada hará que te despegues de ella. Si te gustan los juegos tipo ZELDA, entonces debes hacerte con él, aunque te avisamos que ¡no es lo mismo!

GLOBAL

gráficamente es sobresaliente y está repleto de juegos y puzzles. es una lástima que RARE no haya potenciado convenientemente el comienzo de la aventura.

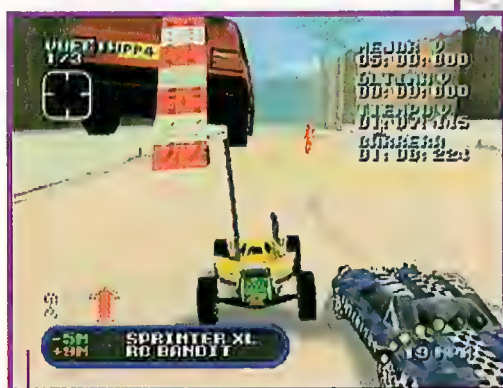
RADIOdescontrol

Revolt

Los 64 bits de NINTENDO **rompen** con las tradicionales **carreras** de coches, para ser invadidos por unos diminutos **vehículos** de radio control.



4 JUGADORES El modo de cuatro jugadores simultáneos incluye carreras tradicionales y un modo batalla en el que hay que conseguir y conservar una estrella.



CAMARA El juego incluye tres cámaras que ofrecen diferentes planos de los vehículos, siempre desde una perspectiva real.



SUPER
INFORMATION
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR ACCLAIM
PROGRAMADOR ACCLAIM

VALORACION

La llegada, de la mano de ACCLAIM, de los coches de radio control en NINTENDO 64, tiene como puntos fuertes los escenarios y la reproducción del sistema de control. Las diferentes opciones se unen a un programa correcto pero que difícilmente llegará a alcanzar la popularidad de los programas convencionales.

Los coches de radio control hacen su debut en **NINTENDO 64** después de haber sido los protagonistas de programas para otras consolas. Los vehículos incluidos van desde los todo-terreno hasta coches más convencionales, reflejando fielmente los empleados en el mundo del radio control. Sin embargo, la característica del control a distancia no supone una diferencia apreciable desde el punto de vista del usuario de una consola, al que le es indiferente que el vehículo tenga o no un piloto en su interior. Por este motivo, ACCLAIM ha puesto especial interés en reflejar el sistema de control de estos coches, caracteriza-

do por la escasa estabilidad, derivada de su poco peso, y por una enorme sensibilidad a cualquier cambio de dirección. El logrado efecto en la maniobrabilidad se complementa con la incorporación de distintos iconos, con los que se consiguen armas y la posibilidad de incrementar la velocidad. Además, se ha dotado el juego de un vistoso entorno en el que, a diferencia de las carreras convencionales, se han elegido circuitos como una juguetería, un museo o un supermercado. Entre los sistemas de competición hay que citar un campeonato dividido en tres categorías, divididas en oro, plata y bronce.

CHIP & CE

REVOLT

CONDUCCION

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	5 COMPETICIONES
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS

aunque el diseño de los vehículos recoja fielmente los empleados en el mundo del radio control, lo más espectacular son los objetos que rodean los circuitos y su contraste con el tamaño de los coches.

MUSICA

La presencia de la banda sonora se deja notar durante todo el programa, ya que aparece incluso durante el transcurso de las carreras. Su calidad es un aspecto a tener en cuenta.

SONIDO FX

La continua aportación musical deja un espacio muy limitado para el lucimiento de los efectos sonoros. De todas formas, han conseguido recoger el sonido eléctrico de los pequeños motores de estos vehículos.

JUGABILIDAD

el juego reproduce, con acierto, las diferencias entre el control de un vehículo convencional y el de un coche de radio control. La dificultad es elevada, pero la práctica facilita mucho las cosas.

GLOBAL

83

- La reproducción del sistema de control de los vehículos.
- La dificultad en el control hace que se tarde en dominarlo.

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION
+ RF ADAPTER

20.900



**AÚN NO
TIENES
NUESTRA
TARJETA**

Hazte socio y
recibirás GRATIS
nuestro catálogo, el único
en España con más de
1.000 productos, y podrás
participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.490

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONNECTOR)



1.990

C. PAD INTERACT BARRACUDA



2.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



4.990

C. PAD MAD CATZ WIRELESS



7.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



3.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



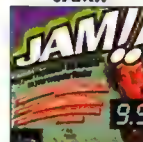
4.500

DEXDRIVE INTERACT



5.900

JAM!!



9.990

JOYSTICK ANALOG



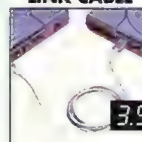
9.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3



1.490

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB



2.490

MEMORY CARD SONY



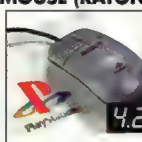
2.100

MEMORY STATION TRIO GUILLEMOT



3.250

MOUSE (RATÓN)



4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



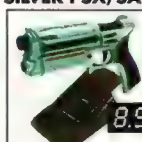
4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT



7.990

RF ADAPTER PERFORMANCE



2.290

RFU ADAPTOR (VERSION 2)



3.500

VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2



9.450

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



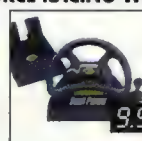
9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



10.990

V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



9.990

RECOMENDADOS



8.490



7.490



8.990



7.990



8.990

pedidos por teléfono

902.17.18.19

pedidos por internet

www.centromail.es



TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

ABE'S ODDYSEE PlayStation 3.990	ACTUA SOCCER PlayStation 3.490	ACTUA SOCCER 3 PlayStation 4.990	ADIDAS POWER SOCCER PlayStation 3.490	AIR COMBAT PlayStation 3.490	ALIEN TRILOGY PlayStation 3.990	BATMAN & ROBIN PlayStation 3.990
BROKEN HELIX PlayStation 3.990	BUST-A-MOVE 2 PlayStation 3.990	COLIN MCRAE RALLY PlayStation 4.990	COMMAND & CONQUER PlayStation 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT PlayStation 3.990	CONSTRUCTOR PlayStation 3.990	COOL BOARDERS 2 PlayStation 3.490
CRASH BANDICOOT PlayStation 3.490	CRASH BANDICOOT 2 PlayStation 3.490	CROC PlayStation 3.990	DARKLIGHT CONFLICT PlayStation 1.990	DESTRUCTION DERBY PlayStation 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 PlayStation 3.490	DOOM PlayStation 3.990
EL MUNDO PERDIDO PlayStation 3.990	FANTASTIC FOUR PlayStation 3.990	FINAL FANTASY VII PlayStation 3.490	FORMULA 1 PlayStation 3.490	FORMULA 1 '97 PlayStation 3.490	FORSAKEN PlayStation 3.990	G-POLICE PlayStation 3.490
GRAN TURISMO PlayStation 3.490	GRAND THEFT AUTO PlayStation 4.990	HEART OF DARKNESS PlayStation 4.990	HERCULES PlayStation 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 PlayStation 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD PlayStation 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA PlayStation 3.990
LOADED PlayStation 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE PlayStation 3.990	MICKEY'S WILD ADVENTURE PlayStation 3.490	MICRO MACHINES V3 PlayStation 4.490	MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 PlayStation 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY PlayStation 3.990	MOTO RACER PlayStation 3.990
PANDEMONIUM PlayStation 3.490	PORSCHE CHALLENGE PlayStation 3.490	PROJECT OVERKILL PlayStation 3.990	RAYMAN PlayStation 3.290	RESIDENT EVIL PlayStation 3.990	RIDGE RACER PlayStation 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION PlayStation 3.490
ROAD RASH PlayStation 3.990	SHADOW GUNNER PlayStation 4.990	SOUL BLADE PlayStation 3.490	SOVIET STRIKE PlayStation 3.990	SPACE JAM PlayStation 3.990	SUPER CROSS '98 PlayStation 3.990	TEKKEN PlayStation 3.490
TEKKEN 2 PlayStation 3.490	TENNIS ARENA PlayStation 4.990	TIME CRISIS PlayStation 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP PlayStation 4.990	TOMB RAIDER PlayStation 4.990	TOMB RAIDER II PlayStation 4.990	TOSHINDEN PlayStation 3.490
TRUE PINBALL PlayStation 3.990	V-RALLY PlayStation 4.990	V2000 PlayStation 4.990	WIPE OUT PlayStation 3.490	WIPE OUT 2097 PlayStation 3.490	WORMS PlayStation 3.990	WWF WARZONE PlayStation 3.990

360 THREE SIXTY PlayStation 7.490	AIRONAUTS PlayStation CONS.	ALL STAR TENNIS '99 PlayStation 7.490	ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS PlayStation 6.990	APE ESCAPE PlayStation 7.990	ASTERIX PlayStation 7.490	ATTACK OF THE SAUCERMAN PlayStation 6.990
BICHOS PlayStation 7.990	BLOOD LINES PlayStation 6.990	BLOODY ROAR 2 PlayStation 7.490	BOMBERMAN PlayStation 7.490	BOMBERMAN FANTASY RACING PlayStation 7.490	BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO PlayStation 7.990	BUST-A-MOVE 4 PlayStation 6.990
CAPCOM GENERATIONS PlayStation CONS.	CARMAGEDDON PlayStation CONS.	CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING PlayStation CONS.	CHESSMASTER II PlayStation CONS.	CIVILIZATION II PlayStation 8.490	CRASH BANDICOOT 3 WARPED PlayStation 7.990	CROC 2 PlayStation 7.490
DARK STALKERS 3 PlayStation 7.490	DIVER'S DREAM PlayStation 7.490	DREAMS PlayStation 7.490	EVILZONE PlayStation 7.990	FIFA '99 PlayStation 6.990	GUARDIAN'S CRUSADE PlayStation 8.490	KAGERO DECEPTION 2 PlayStation 7.490
KENSEI SACRED FIST PlayStation 7.990	LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER PlayStation 8.490	MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER PlayStation 7.490	METAL GEAR SOLID PlayStation 8.990	MONKEY HERO PlayStation 8.490	NBA LIVE '99 PlayStation 7.490	NBA PRO '99 PlayStation 7.990
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE PlayStation 7.990	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING PlayStation CONS.	OMEGA BOOST PlayStation 6.990	POINT BLANK 2 PlayStation 6.990	POPULOUS III: EL PRINCIPIO PlayStation 7.990	POY POY 2 PlayStation 7.990	PRINCE NASEEM BOXING PlayStation CONS.
QUAKE II PlayStation CONS.	R-TYPE DELTA PlayStation 6.990	RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR PlayStation 7.490	RC STUNT COPTER PlayStation CONS.	RE-VOLT PlayStation 7.490	RIDGE RACER TYPE 4 PlayStation 7.990	ROLLCAGE PlayStation 7.490
RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR PlayStation 8.490	RUNNING WILD PlayStation 6.990	SPEED FREAKS PlayStation 7.990	SPORTS CAR GT PlayStation 7.490	STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA PlayStation 7.490	STREET FIGHTER ALPHA 3 PlayStation 7.490	STREET FIGHTER COLLECTION 2 PlayStation 6.990
T'AI-FU PlayStation 8.490	TANK RACER PlayStation 7.490	THE GRANSTREAM SAGA PlayStation 6.990	TIGER WOODS '99 PlayStation 7.490	TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 PlayStation 7.990	TOCA TOURING CARS 2 PlayStation 7.490	TOMB RAIDER III PlayStation 7.490
TRAP RUNNER PlayStation 7.990	TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 PlayStation 7.490	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 PlayStation 7.490	VIRUS PlayStation 7.490	VIVA FOOTBALL PlayStation 5.990	WING OVER 2 PlayStation 8.490	WWF ATTITUDE PlayStation 7.490

GAMEBOY COLOR

GAME BOY POCKET



NEGRA
ROSA
AZUL
AMARILLA
VERDE

7.990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3



1.490

GAME BOY CAMARA



7.990

GAME BOY PRINTER



9.490

GAME LINK



1.990

HANDYPAK INTERACT



3.490

LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM



1.490

MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3



2.990

PULSEPAK INTERACT



1.990

GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

GAME BOY COLOR



12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



2.990

GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2

13.990

PRINCE OF PERSIA



6.490

SUPER MARIO BROS. DELUXE



5.990

ALADDIN 4.490	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990	DONKEY KONG LAND 3 3.990	DUCK TALES 4.490	KIRBY'S DREAM LAND 2 3.990
MARIO & YOSHI 2.990	STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990

A BUG'S LIFE 5.990	ANTZ CONS.	ASTERIX & OBELIX 5.490	BATTLESHIP 5.490	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990
BUST-A-MOVE 4 5.990	CARMAGEDDON CONS.	CENTIPEDE 5.490	CHASE HQ 5.490	CONKER'S POCKET TALES 5.990	DROPZONE 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIZ 5.990	FROGGER 5.490	GEX: ENTER THE GECKO 6.490	HEXCITE 4.990	HOLLYWOOD PINBALL 5.490	HOLY MAGIC CENTURY 5.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990	LOGICAL 5.990	LUCKY LUKE 5.490	MAYA THE BEE 5.990	MORTAL KOMBAT 4 4.990
NBA JAM '99 5.990	QUEST FOR CAMELOT 5.990	R-TYPE DX 5.990	RAMPAGE WORLD TOUR 4.990	RUGRATS LA PELICULA 5.990	SHADOWGATE CLASSIC 5.990
SPACESTATION SILICON VALLEY 5.490	SPY HUNTER / MOON PATROL 4.990	SPY vs. SPY 5.490	SUPER BREAKOUT 5.490	SYLVESTER & TWEETY 4.990	THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990
THE SMURFS' NIGHTMARE 5.490	TOP GEAR RALLY 6.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990	WWF ATTITUDE 5.990



pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64

CENTRO MAIL
www.centromail.es

1080° SNOWBOARDING



8.490

CARMAGEDDON



CONS.

DOOM 64



3.990

GOEMON-MYSTICAL NINJA 2



11.490

MARIO KART 64



5.990

MISSION: IMPOSSIBLE



7.490

NBA LIVE '99



8.490

QUAKE II



9.490

SOUTH PARK



10.490

V-RALLY '99 EDITION



7.490

CASTLEVANIA



11.490

ALL STAR TENNIS '99



9.490

CHAMELEON TWIST



4.990

F-1 WORLD GRAND PRIX



5.990

GOLDEN EYE 007



5.990

MARIO PARTY



9.490

MONACO G. P. R. SIMULATION 2



9.490

OLYMPIC HOCKEY '98



3.990

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR



8.490

SUPERMAN



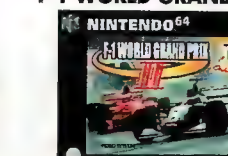
10.490

WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64



5.990

F-1 WORLD GRAND PRIX II



9.490

BEETLE ADVENTURE RACING



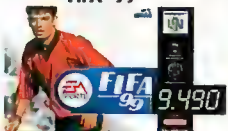
9.490

COMMAND & CONQUER



9.490

FIFA '99



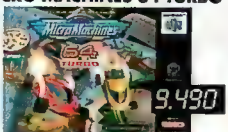
9.490

LODE RUNNER 3D



9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO



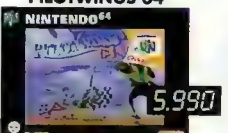
9.490

MONSTER TRUCK MADNESS



9.490

PILOTWINGS 64



5.990

RUGRATS: TREASURE HUNT



CONS.

THE LEGEND OF ZELDA



8.990

WAVE RACE 64



5.990

BODY HARVEST



6.990

DARK RIFT



4.990

FLYING DRAGON



8.490

LYLAT WARS



5.990

MILO'S ASTRO LANES



8.490

NBA COURTSIDE



5.990

QUAKE 64



3.990

SNOWBOARD KIDS



5.990

TOP GEAR OVERDRIVE



10.990

WWF ATTITUDE



10.490

RE-VOLT



9.490

SHADOWMAN



10.490

STAR WARS: EPISODE 1-RACER



9.490

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER



25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900

CABLE EXTENSION LOGIC 3



1.490

CABLE RF



2.990

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD



3.990

CONTROLLER



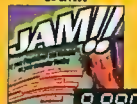
4.990

DEXDRIVE INTERACT



5.900

JAM!!



9.990

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MANDO DE CONTROL COLORES



4.990

MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)



2.190

MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB



1.490

MEMORY EXPANSION PAK



4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)



2.990

POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL



4.990

RUMBLE PAK



3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK



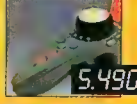
5.990

TRILOGY 64



4.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



5.490

VOLANTE GUILLOTOT RACE 32/64 SHOCK 2



11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



10.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE



10.990

pedidos por telefono:

9 0 2 1 7 1 8 1 9

CENTRO MAIL

Dreamcast VIDEO



DREAMCAST
39.900

CONTROLLER



4.990

**JOYSTICK
ARCADE STICK**



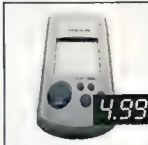
8.990

VIBRATION UNIT



3.990

VISUAL MEMORY



4.990

VOLANTE ACT LABS



19.990

**VOLANTE RACE
CONTROLLER**



10.990

SEGA RALLY 2



P.V.P. - 8.490

SONIC ADVENTURE



P.V.P. - 8.490

**THE HOUSE
OF THE DEAD 2**



P.V.P. - 8.490

VIRTUA FIGHTER 3 1b



P.V.P. - 8.490

BLUE STINGER



P.V.P. - CONS.

**MONACO GRAND PRIX
RACING SIMULATION 2**



P.V.P. - CONS.

POWER STONE



P.V.P. - CONS.

TRICK STYLE



P.V.P. - CONS.

PACK DRAGON BALL GT



N 1 - 1.995

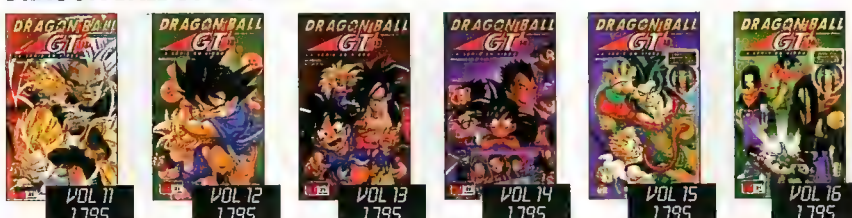
N 2 - 1.995

N 3 - 1.995

N 4 - 1.995

N 5 - 1.995

DRAGON BALL GT LA SERIE



VOL 11
1.795

VOL 12
1.795

VOL 13
1.795

VOL 14
1.795

VOL 15
1.795

VOL 16
1.795

CENTRO MAIL

ATENCIÓN

**NO LE DES
MÁS VUELTAS**

**CAMBIAMOS
Y ALQUILAMOS
VIDEOJUEGOS**



**EN LOS CENTROS
DONDE ENCUENTRES
ESTE SÍMBOLO**

!!! BÚSCALO !!!

CENTRO MAIL

www.centromail.es

NUEVO CENTRO

CASTELLÓN



AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

NUEVO CENTRO

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 399 288

ÁLAVA Vitoria



C/ MANUEL RADIER, 9
TEL: 945 137 824



CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

ALICANTE



C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 34
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm



AV. DE LOS UMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche



C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda



AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERÍA



AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón



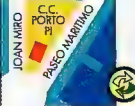
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma



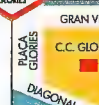
C/ PEDRO BEZCALVAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma



C.C. PORTO PI CENTRO
AV. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 465 573

BARCELONA



C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 210
TEL: 934 860 064

BARCELONA



C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA



C/ SANTIS, 17
TEL: 932 266 923

BARCELONA Badalona



C/ SOLEDAD, 12
TEL: 934 644 519

BARCELONA Badalona



C.C. MONTIGALA
C/ C/OF. PUIG, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa



C/ OMBRIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUINER, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró



C/ SAN CRISTÓBAL, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell



C/ ROLDÓS, 24 D
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 937 136 116

BURGOS



C.C. CAMINO DE LA PLATA
S. ROQUE
TEL: 974 230 404

CÁDIZ Jerez



C/ MARIANA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA



C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA



C/ EMILI GRANIT, 45
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueras



C/ MOREIRA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós



C/ ENRIC VÍNIC, S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA



C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián



AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún



C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA



C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN



PASEO MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño



AV. DOCTOR MÚSCA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C.C. LA BAÑETA, LOCAL 1.1.2
C/RA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS



C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada



C/ DOCTOR FLEMING, 13
TEL: 977 429 433

MADRID



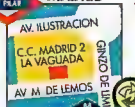
C/ PRECADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID



1ª STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 276 225

MADRID



C.C. LA VAGUADA, LOCAL 1438
AV. MONTEPEDELO, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID



C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
C/RA. TORREÓN-AJUVIL, fm 5
TEL: 917 758 882

MADRID



C/ MONTEBA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 58
TEL: 916 862 692

MADRID Alcobendas



C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 18
TEL: 916 520 367

MADRID Alcorcón



C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 228

MADRID Getafe



C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas



C/ BURGOCENTRO, LOCAL 25
AL. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles



AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo



C/ DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C/ PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
C/RA. TORREÓN-AJUVIL, fm 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA



C/ ÁMANSIA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola



AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. ORSOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESALE
TEL: 968 394 704

NAVARRA Pamplona



C/ PINTOR ASARRIA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo



C/ ELDUYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA



C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 443 462

SEVILLA



C.C. LOS ARCOS, LOCAL B.4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA



C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 913 604

VALENCIA



C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



C.C. EL SAILER, LOCAL 32 A
C/ EL SAILER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia



C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID



C.C. AVENIDA
PZA. DE LA VILA, 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



PZA. ARRIABAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas



C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 647 703

ZARAGOZA



C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 218 271

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

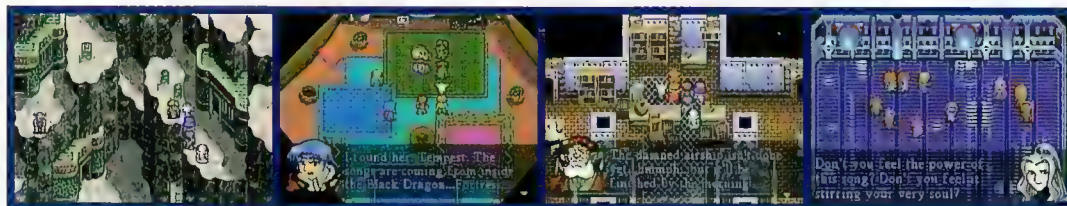
Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h, y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios

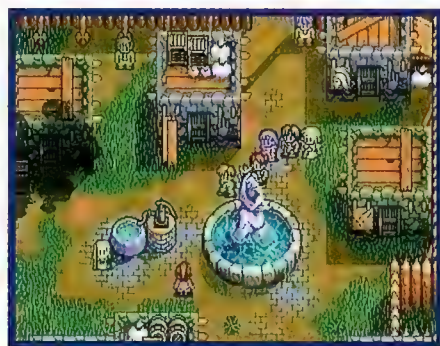
la nueva RPG generación A FONDO

Coordinado por **THE ELF**

El mes pasado ya tuvisteis la oportunidad de disfrutar con la primera parte de este pequeño y modesto homenaje a la versión **PLAYSTATION** de uno de los **RPG** más queridos y recordados de todos los tiempos. Este clásico intemporal nació para **MEGA CD** hace ya siete años y cierra con esta gran versión de 32 bits su hermoso ciclo vital.



LUNAR SILVER

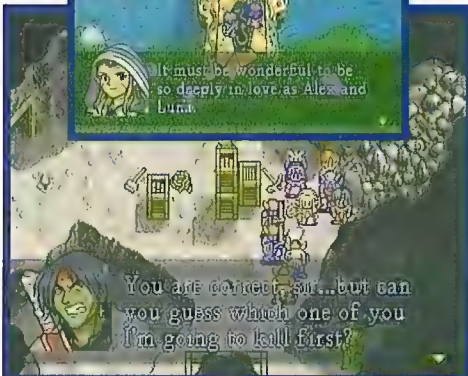


Althena's Springs. Estos dos templos donde se dan cita el sosiego, la tranquilidad y las aguas termales nos proporcionarán sugerentes imágenes de los protagonistas femeninos y masculinos del juego. Pero no te olvides de ir provisto de pastillas de jabón.

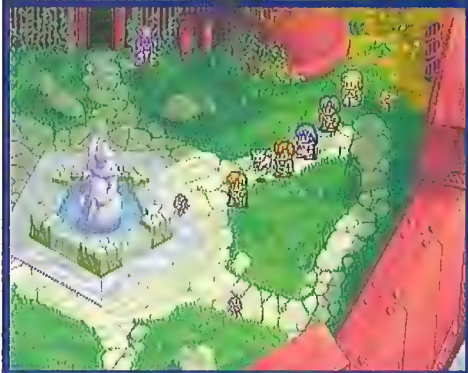




It must be wonderful to be so deeply in love as Alex and Luna.

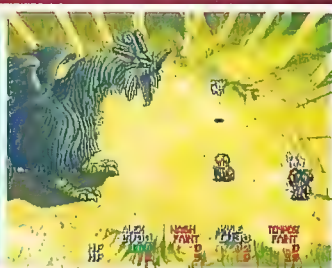
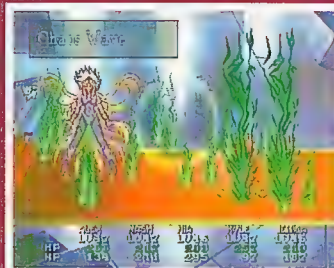
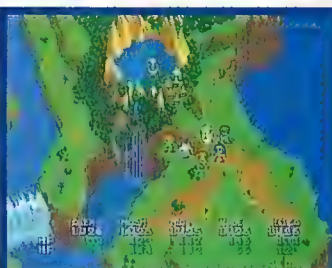


You are correct, sir...but can you guess which one of you I'm going to kill first?



Para llegar hasta las inmediaciones del Blue Dragon, Alex con la ocarina y Luna con su voz y en la distancia, tendrán que interpretar una bella melodía.

A la derecha tenéis uno de los más bellos parajes del mapa principal de LUNAR. A la izquierda, precisamente lo contrario, la desolación de The Frontier.



Los últimos mega final bosses. Después de unos enfrentamientos bastante duros durante las primeras veinte horas de juego llegarán los auténticos duelos a muerte con los grandes enemigos del juego. La curva de dificultad establecida por WORKING DESIGNS nos obligará a tener el nivel de experiencia adecuado

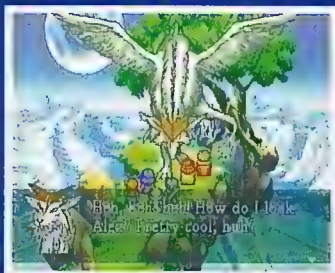
para poder acabar con ellos. Ante ti desfilarán Magic Emperor, Nash pilotando un extraño robot radiocontrolado por Taben, Black Dragon, Shadow Spectre, Royce, Xenobia y el mismísimo Ghaleon. Este último combate tendrá que ser planificado a la perfección sin importarte el tiempo que dure. Si vences el inolvidable final del juego te espera...

STAR STORY COMPLETE

SEGUNDA PARTE

Y todo se lo debemos a los incansables muchachos de WORKING DESIGNS. Su esfuerzo y tesón han permitido a LUNAR SILVER STAR STORY estar entre nosotros, en un pack de ensueño, como sin duda se merece la genial creación de GAME ARTS/KADOKAWA SHOTEN. Como os prometí el número anterior, en esta segunda entrega-homenaje a LSSS tendríais los ocho Bromides restantes de las súper mozas de LUNAR, imágenes de la versión original de MEGA/SEGA CD de 1992 y pantallas con escenarios, combates y final bosses de las últimas veinte horas de juego. Por cuestión de espacio no podré mostraros el tercer LUNAR de GAME GEAR y SATURN, aunque ya llegará el momento...

LUNAR SSS, como ya os dije el pasado número, cautiva al jugador desde el primer instante, desde la primera media hora de juego, más concretamente desde que observas a Luna en el bucólico paraje al norte de Burg, y te introduce en la historia como pocos RPG saben hacer.

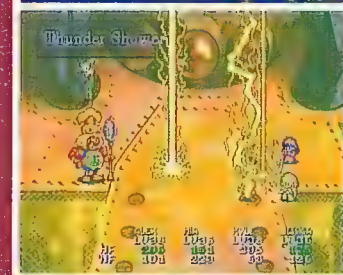
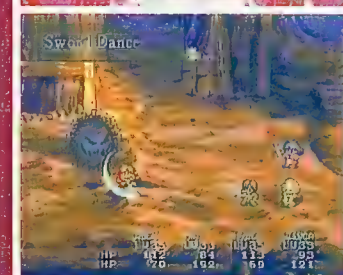
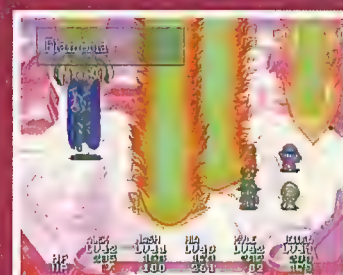


Te sientes dueño de tu destino, tu objetivo está bien definido y acabarás por obsesionarte con Luna como el propio protagonista. Te sientes confiado con lo que te espera tras haber afrontado un gran número de situaciones límite y te crees sabedor de que un final feliz recompensará tus esfuerzos... Pero en la recta final del juego la ansiedad se apoderará de tus sentidos nublando el posible y anhelado desenlace positivo. De pronto LUNAR sembrará la incertidumbre en ti. Te pondrá la piel de gallina, te secará la boca, te hará dudar de

tus posibilidades y cuando por fin llegue el epílogo del juego, llorarás. Darás rienda suelta a tus emociones y soltarás la adrenalina y tensión acumuladas durante las 40-45 horas de juego.

Así son los grandes juegos de rol, te hacen llorar porque sabes que nunca po-

drás vivir una historia igual. Tendrás otras aventuras, quizá mejores o quizá peores, pero no volverás a sentir lo mismo. LUNAR os provocará mil sensaciones y experiencias que desembocarán en un épico y emotivo fi-

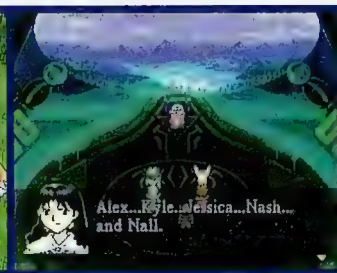
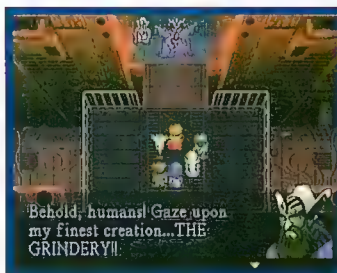
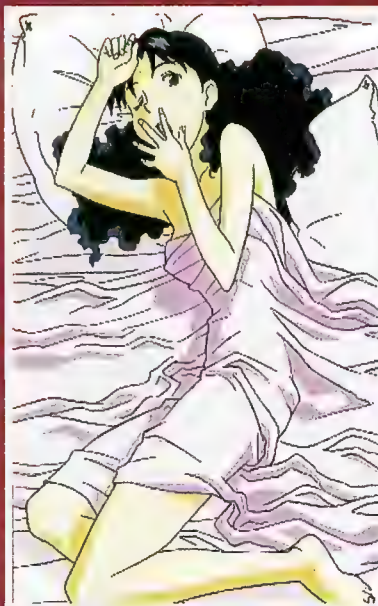
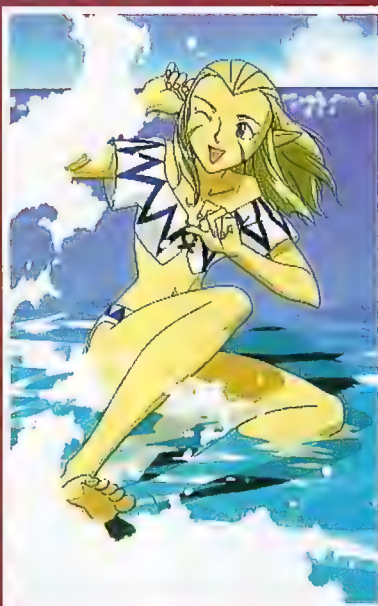
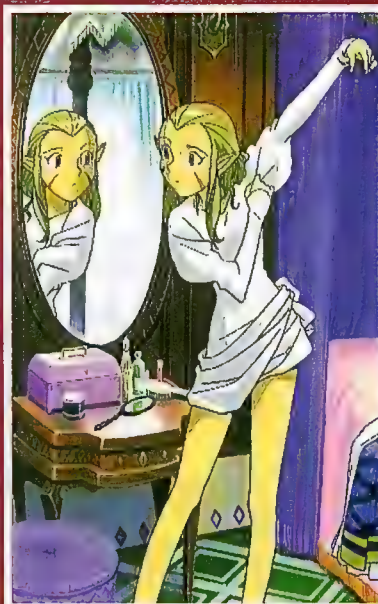
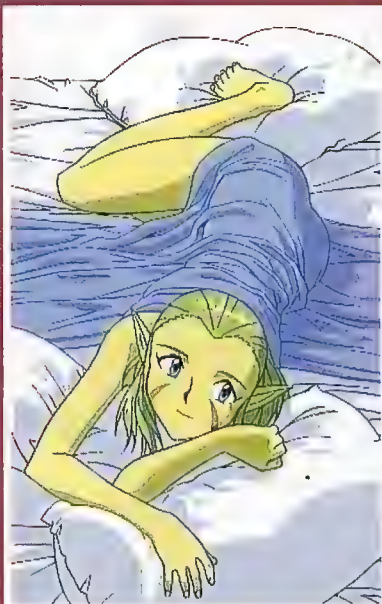


la nueva RPG generación

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

Los ocho Bromides restantes.

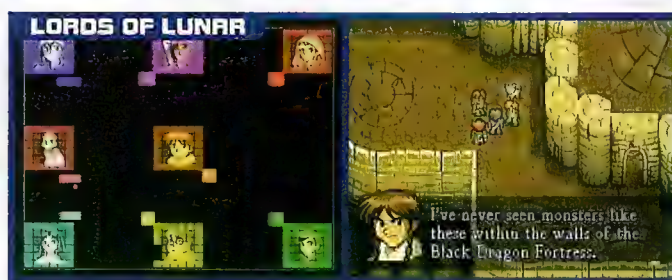
Como lo prometido es deuda, aquí tenéis los ocho Bromides que faltaban para completar la colección. La dificultad que supone encontrar todos ellos les convierte en uno de los grandes tesoros de LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE. Suponen un pequeño homenaje a la versión de MEGA CD en la que tan sólo existía uno, el de Mia.





Gracias al ataque sorpresa de Tempest y Fresca podremos introducirnos en The Grindery y disfrutar de la intensa recta final del juego y sus duros enemigos.

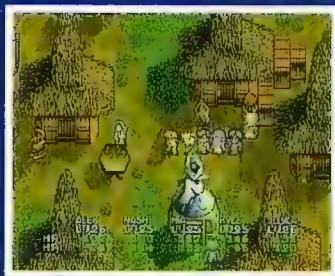
El disco The Making of Lunar esconde un succulento secreto. Un juego que mezcla la mecánica de Pong y Arkanoid y que permite hasta ocho jugadores a la vez.



Lunar: The Silver Star (1992). Así se llamaba el original de **MEGA CD** creado por STUDIO ALEX. Aunque mantiene la línea argumental, posee notables diferencias como enemigos en los mapas, el arpa de Alex, que Luna no nos acompañe a Meribia, la no aparición de Royce y Phacia y la existencia de un solo Bromide.



nal en el que se funden gloriosamente los gráficos 2D con las secuencias *anime*. Un final de esos que obligan a tus ojos a brillar en la oscuridad durante unos instantes como auténticas estrellas en un firmamento de emociones. Un final mágico que después de las épicas secuencias de animación te permitirá seguir conversando con los principales protagonistas de la historia para despedirte y estar con ellos por última vez. Magia pura, la magia de **LUNAR**. Para ese momento habrás saciado tu sed y te apetecerá descansar y recapitular sobre los últimos momentos. Te sentirás orgulloso, medio aturrido y con esa sensación agri dulce de que algo maravilloso ha terminado para siempre jamás. Quien haya sentido esto con los grandes clásicos del género comprenderá un poquito más el porqué luego cuesta tanto, unos días o semanas, meternos de lleno en otro *RPG*. Hay que coger fuerzas, recuperarse emocionalmente y de nuevo elegir correctamente otro gran título para sumirse en sus entrañas. Esto último es lo más difícil. Muchos se asombrarán al leer esto y mirarán con desconfianza a las



pantallas del juego. ¿Puede un juego de esta entidad técnica influir de esta manera en el jugador? Por supuesto que sí, incluso con menos recursos técnicos. Si el juego te sabe arrastrar a sus dominios caerás sin remisión ante él. **LUNAR** lo hace a la perfección, con sus maravillosos gráficos en 2D, más cercanos a los 16 que a los 32 *bits*, con su perfecto guión plagado de sorpresas y giros argumentales, su interminable colección de secuencias de animación, con su bella banda sonora y sus duros combates. La vieja escuela vuelve a triunfar y lo seguirá haciendo mientras las grandes compañías así lo quieran. Hay que respetar los sagrados esquemas porque ellos han instaurado este género, dominado de una forma aplastante, y que así sea por muchos años, por compañías japonesas. Por suerte **LUNAR: ETERNAL BLUE**, la versión **PSX** del segundo episodio en **MEGA CD**, ya está de camino gracias a **WORKING DESIGNS**. Eso será otra historia (dicen que es aún mejor), y no será nada fácil olvidarse de este maravilloso e irrepetible **LUNAR SSS** que quedará por siempre archivado en mi memoria.



El insistente Ghaleon se encargará de amenizarnos el asalto a Goddess Tower. Para colmo de males siempre aparece junto a Luna/Althena para restar enteros a nuestra moral. Antes de enfrentarte a él por última vez tendrás que acabar con Royce y Xenobia. ¿Dónde está Phacia?



la nueva RPG generación SUPER NUEVO

PlayStation

Uno de los principales alicientes del LEGEND OF MANA japonés era el disco SQUARE'S PREVIEW VOL. 5 que incluía. En esta ocasión brillaba con luz propia la demo jugable de **CHRONO CROSS**, la continuación de uno de los grandes mitos de la imbatible compañía japonesa, su majestad **CHRONO TRIGGER**.



Antes de nada debo decir que **CHRONO CROSS** no es la segunda parte real de **CHRONO TRIGGER**, se trata más bien del comienzo de una nueva serie de **SQUARE** que estará encabezada por la palabra **CHRONO** y en la que los temas principales serán los viajes en el tiempo y a otras dimensiones y la existencia de mundos paralelos. La buena noticia para los amantes del clásico de **SUPER NINTENDO/FAMICOM** es que habrá numerosas conexiones con el mundo de **CHRONO TRIGGER**. Para intentar hacernos olvidar el *dream team* que hizo posible **CHRONO TRIGGER** (**Hironobu Sakaguchi**, el hombre **FINAL FANTASY**; **Yuji Horii**, cabeza pensante del universo **DRAGON QUEST** y **Akira Toriyama**), **SQUARE** ha reclutado algunos de los culpables del genial cartucho, como **Yasunori Mitsuda**, el

FICHA Técnica

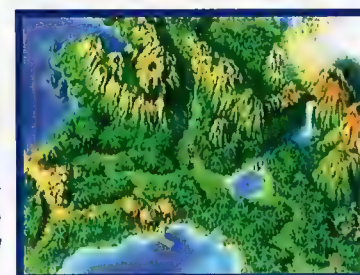
TIPO ■ RPG
COMPAÑIA ■ SQUARESOFT
PROGRAMADOR ■ SQUARESOFT
FORMATO ■ 2 CD ROM
VERSION JAPON ■ INVIERNO 1999

compositor junto a **Nobuo Uematsu** de la banda sonora de 16 bits y del apartado musical de **XENOGears** y **TOBAL Nº 1** o **MASATO KATO**, antes *scenario writer* y ahora director. Sin olvidarse de otros buques in-

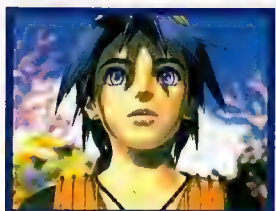
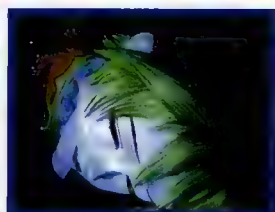
signia de la compañía, como el productor **Hironomichi Tanaka** (**FINAL FANTASY I a III**, **SEIKEN DENSETSU 2 y 3** y **XENOGears**). Mención especial merece el nuevo diseñador de personajes, **No-buteru Yuki**, que se ha encargado de dar un toque original a la apariencia de los protagonistas. La dilatada carrera de este hombre, **RECORD OF LODOSS WAR**, **TAIL CONCERTO** y **SEIKEN**

CHRONO

Tras un comienzo ligeramente sombrío en un mundo paralelo, Serge, el protagonista, despertará en su pintoresco pueblo natal. Los grafistas de **SQUARE** siguen en forma.



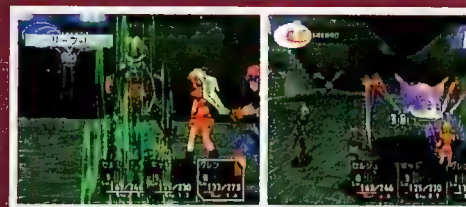
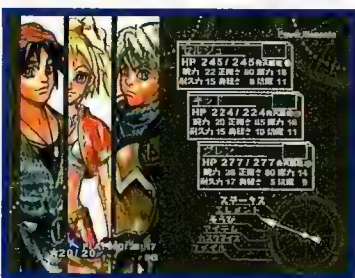
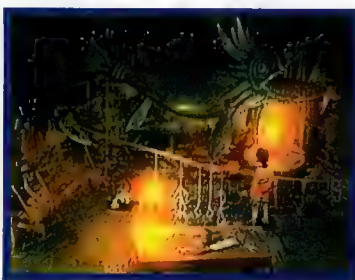
El mapa de **CHRONO CROSS** está recreado en 2D para respetar las líneas maestras de **CHRONO TRIGGER**. Sus creadores han prometido que encontraremos numerosas localizaciones y conexiones con el original de 1995. La serie **CHRONO** comienza su carrera triunfal.



DENSETSU 3, no ofrece ninguna duda. Para los amantes de los datos curiosos os revelaré que **CHRONO CROSS** (conocido internamente como *Project Kid*) está basado en un juego llamado **RADICAL DREAMERS** creado por **SQUARE** hace más de tres años para el periférico de **SUPER FAMICOM Satellaview**, en el que participaron **Kato y Mitsuda**. Los dos protagonistas de **RADICAL DREAMERS**, Serge, Kid y su gran enemigo Yamaneko, son los mismos que aparecen en **CHRONO CROSS**, incluso el objetivo de encontrar un valioso *item* llamado *Freezing Flame*

VO CROSS

permanece intacto en ambos títulos. **RADICAL DREAMERS** fue una especie de secuela de **CHRONO TRIGGER** y **Kato y Mitsuda** retomaron su guión tras finalizar **XENOGears** para dar forma a **CHRONO CROSS**. **Masato Kato** ha revelado también que el tema principal son los mundos paralelos y que la duración del juego rondará las 30 horas. Como opinión personal, después de haber disfrutado con la *demo* incluida, casi una hora de juego, os diré que la animación de los personajes es sobresaliente, que los combates os van a dejar con la boca abierta (además son muy divertidos), los escenarios son preciosos y llenos de vida y que la banda sonora os traerá a la memoria inolvidables pasajes musicales del legendario **CHRONO TRIGGER**. Ahora pasad la página y deleitaros con...



El fragor del combate

En esta *demo* de **CHRONO CROSS** tendremos la ocasión de disfrutar de sus espectaculares combates en dos zonas diferentes. El motor 3D que los da vida es magistral, el tiempo de carga es mínimo, y en la versión final será inferior al de los combates en **FFVIII**. Podremos asestar varios golpes en cada turno al estilo **XENOGears** y las magias son espeluznantes.



la nueva RPG generación SUPER NUEVO

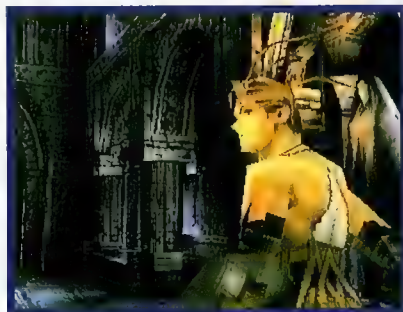


130

Cuando todo parecía indicar que **CHRONO CROSS** iba a ser el protagonista del disco de demos de **LEGEND OF MANA** japonés, **SQUARESOFT** nos sorprende con **VAGRANT STORY**. Aunque sólo se trata de una *rolling demo* os puedo decir que es el espectáculo audiovisual más grande y asombroso que se ha visto en **PLAYSTATION** en sus cinco años de historia. Imaginad el entorno 3D más realista, las texturas

VAGRANT STORY

más sólidas, perfectas y detalladas, y todo transcurriendo a 60 *frames*. **VAGRANT STORY** (*vagrant* significa vagabundo) verá la luz en **Japón** en otoño y el primer cuarto del año en **EE.UU.** (la *demo* está en inglés). **VAGRANT STORY**



transcurre en un recargado ambiente medieval de sobresaliente factura con una magistral utilización de las cámaras. Según sus creadores podría definirse como un cruce entre **METAL GEAR SOLID** por su desarrollo y **PARASITE EVE** por los combates, y garantizan unas seis horas de juego, aunque también muchos incentivos. En el *staff* aparecen el director **Yasumi Matsuno** (**FF TACTICS**), **Akihiko Yoshida** en el diseño de personajes (**FF TACTICS** y **OGRE BATTLE**), **Hitoshi Sakimoto** como compositor (**FF TACTICS** entre otros) y la atenta mirada de **Hironobu Sakaguchi** (**FINAL FANTASY**) como productor ejecutivo.



Aquí tenéis dos pantallas de lo que nos ofrecerá **VAGRANT STORY** en su versión final. A la izquierda podéis ver al protagonista **Ashley Riot** en un entorno 3D similar al de **METAL GEAR SOLID** de **KONAMI**, aunque más detallado aún. A la derecha tiene lugar un desigual combate entre **Ashley** y un gigantesco minotauro.

FICHA TÉCNICA



CONSOLA ■ PLAYSTATION
TIPO ■ AVENTURA-RPG
COMPAÑIA ■ SQUARESOFT
PROGRAMADORA ■ SQUARESOFT
VERSION JAPON ■ OTOÑO 1999

¡DEFIÉNDETE!

Aprende todas las técnicas de defensa personal con el CD-ROM Vídeo 'Autodefensa y Artes Marciales' que te regala la revista **CNR** este mes. Diviértete, ponte en forma y no temas a nadie.

Un completísimo CD-ROM totalmente multimedia, con sonido, fotos, ilustraciones, vídeos y tablas para que aprendas a defenderte de cualquier agresión. Además, las principales modalidades de lucha oriental, con explicaciones pormenorizadas, luchadores famosos, los secretos de los ninja, curiosidades, armas, ceremonias...

**CD-ROM VÍDEO
GRATIS CON
EL NÚMERO
DE SEPTIEMBRE**



Windows 95/98
Windows NT 4.0
Compatible
Macintosh

revista mensual para seres inteligentes

CNR

Una publicación de Ediciones Reunidas

CRUPO ZEJA

Estela de máquinas

Coordinado por J.C. MAYERICK

Le tenemos un cariño especial, pues jamás pudimos evitar observar, al pasar junto a ella en los recreativos de al lado de casa, la preciosa puesta de sol de algunas de sus fases. Hacia tiempo que queríamos acercarnos las excelencias de este inolvidable juego y hoy por fin nos hemos decidido a dar el paso. Si la encuentras por ahí, no desaproveches la oportunidad de echar una partida.



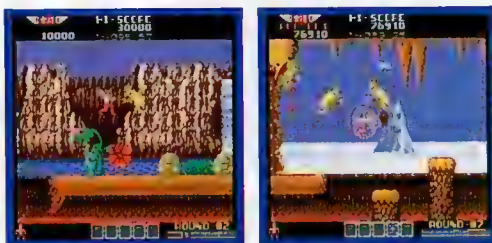
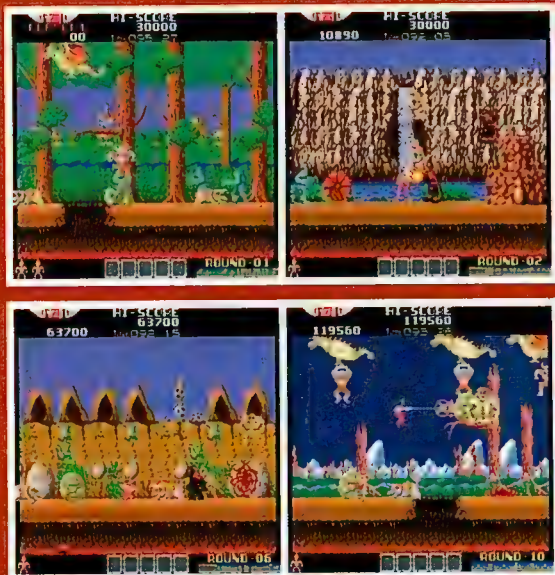
Al final de cada nivel, el pertinente recuento de enemigos muertos y posterior adición de bonus. Un momento de respiro.



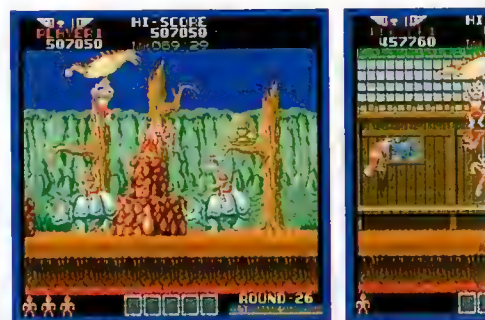
Esta estupenda **COIN-OP** de TECMO contaba con la extraña virtud de parecerse muy poco a todo lo visto con anterioridad. Posteriormente incluso han sido muy pocos los juegos que han seguido su estela. Su trepidante desarrollo impedía fijarse en algo más que ciertos elementos que llamaban sobradamente la atención del jugador, como el sol de la tercera fase (y algunas más), que impactaba en la retina del jugador gracias a su enorme tamaño y destacado tono rojizo. Lo poco que podía hacer el jugador era correr como un poseso, eliminando enemigos (saltando sobre éstos, de ser necesario) y recogiendo *power-ups* que le dotasen de inmunidad, mejores armas de ataque, etc. Todo ello con el principal objetivo de llegar al siguiente punto de control, una pequeña estancia libre de enemigos en la que el jugador podía to-

RYGAR

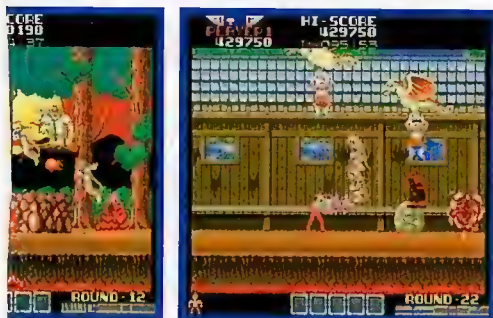
Niveles para todos. No es normal encontrar una **COIN-OP** con 27 niveles diferentes, y más aún cuando para finalizarlos todos puede llegar a ser necesaria una hora entera de juego. Lo más sorprendente es la enorme cantidad de escenarios que se visitan en la aventura.



Eran muchos los enemigos que llegaban a acumularse en la pantalla en los niveles más avanzados.



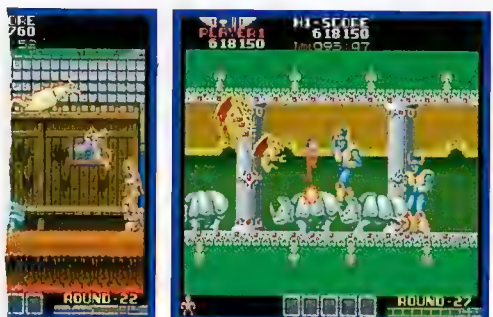
Sumergirse en el mundo de Rygar significa jugador. Pocas Coin-Op han sabido imprimir



marse un breve respiro, al tiempo que añadía un buen número de puntos a su marcador. A pesar de la rapidez con que se sucedían las fases, era fácil permanecer bastantes minutos para completar apenas diez niveles, un número ridículo al lado de las 27 fases de que constaba el juego. Es muy extraño que una **COIN-OP** ofrezca tal cantidad de niveles, más aún cuando casi todos ellos cuentan con fondos y enemigos propios. La gran extensión del juego hizo pensar a muchos en su día (nosotros incluidos) que **RYGAR** era el típico juego sin fin cuyas fases comenzaban a repetirse a partir de cierto nivel. Tremendo error. **RYGAR** era una **COIN-OP** con un final muy definido... y muy pobre.

SUPER Information

COMPañIA	TECMO
AÑO	1986
GENERO	BEATEM-UP
FASES	27



Como se puede observar en ésta y otras capturas, la calidad gráfica era ciertamente sobresaliente, con numerosos planos de scroll y un colorido sin igual.



Final a lo pobre

Para todos aquellos incrédulos que siguen pensando que **RYGAR** no tiene un final concreto, he aquí las capturas que lo demuestran. El enemigo final, ante todo, era un ser con una rutina de ataque muy elemental. Se limitaba a abalanzarse sobre el jugador con saltos regulares. Para acabar con él lo único que había que hacer era situarse en el centro de la pantalla, esperar a que éste saltase sobre nosotros y, antes de que se diese la vuelta, azotarle con rabia en el trasero. Tras algunos golpes, y si el contador de tiempo no llegaba a cero antes, se podía disfrutar del decepcionante final de **RYGAR**... Claro, no todo iba a ser perfecto.



ba poner a prueba los nervios del
r tanta velocidad a su desarrollo.

Salas de máquinas

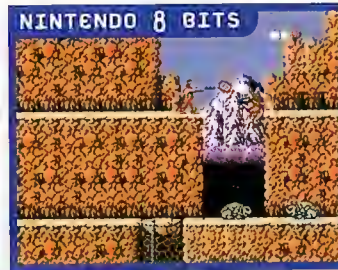
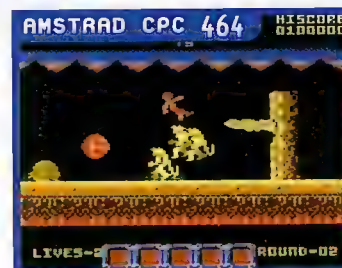
Atari Lynx. Virtualmente idéntica, aunque con la importante limitación del reducido tamaño de su pantalla LCD. Los niveles, los enemigos, el colorido, los múltiples planos de scroll... todo, absolutamente todo, estaba en esta excepcional adaptación para la consola de ATARI.

Era una auténtica obra maestra que, por desgracia, no se vio refutada por un gran éxito. Por cierto, a diferencia de las demás versiones, ésta sí contaba con el enemigo final del juego.



Gráficamente correcta, con un soberbio scroll y una jugabilidad mucho más elevada que en *Spectrum* y *Amstrad*. Lástima que esta versión contase tan sólo con diecisiete niveles.

Desde luego, fueron muy pocas las adaptaciones que se realizaron de este clásico, apenas las de los ordenadores de 8 bits y una extraña recreación para *NES*. *ZX Spectrum* dispuso de una versión extremadamente rápida (aunque de brusco scroll) con buen colorido y bastante variedad de niveles. Incluía las 27 fases del juego, igual que *Amstrad CPC*, aunque por contra, el enemigo de final de juego se ausentó como por arte de magia. Tampoco hubo enemigo final en la adaptación para *Commodore 64*, que como solía ser habitual contó con peores gráficos, aunque a cambio ofrecía una jugabilidad muy superior y una mayor variedad en los diferentes niveles del juego. Por último, la 8 bits de *Nintendo* volvió a brindar al usuario una versión muy «particular» del juego. Visualmente era muy parecido (al menos en los niveles de plataformas), pero incluía ciertas dosis de aventura, aderezadas con determinados niveles en perspectiva cenital que rompían en cierto modo con la idea original del juego de Tecmo. Por lo menos hubo una excepcional adaptación, aunque para *Atari Lynx*...



RYGAR VERSIONES

La versión para *ZX Spectrum*, como la de *Amstrad CPC*, sí contaba con los 27 niveles del juego, aunque la calidad gráfica de ambos era bastante pobre. *Rygar* en *Amstrad* era, además, bastante lento.

Ninguna versión de 8 bits contaba con el enemigo final

PlayStation

a pie de pista a pie de pista a pie de pista

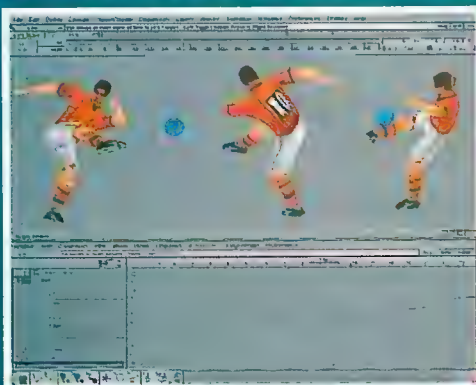
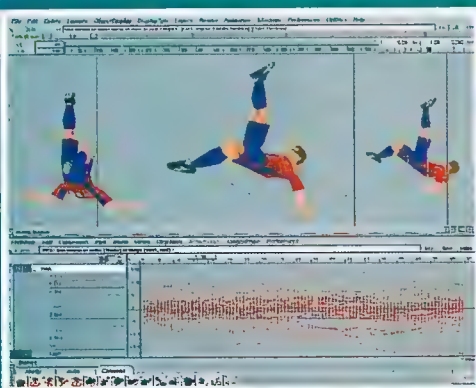
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Desde que SONY lanzó al mercado su consola de 32 bits en 1994, la compañía japonesa no ha lanzado ningún simulador de fútbol. Después del éxito logrado en otros deportes, como el baloncesto, SONY ha puesto toda la carne en el asador para lograr un juego que sea capaz de luchar cuerpo a cuerpo con los grandes títulos del mercado como las sagas I.S.S. y FIFA.



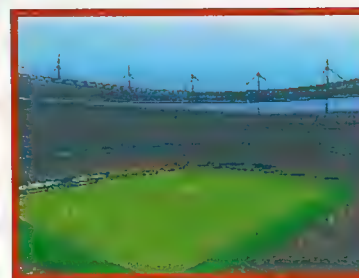
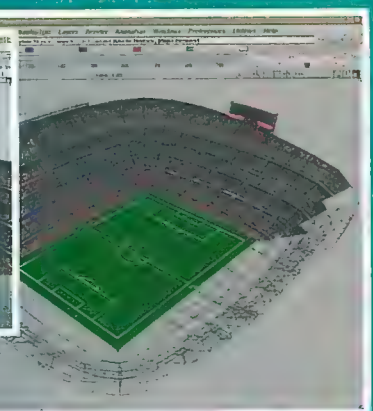
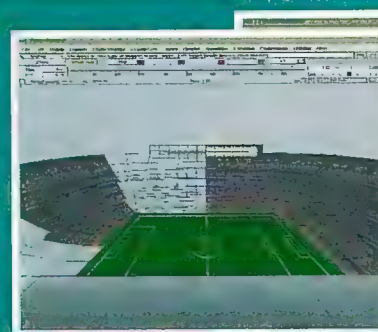
La variedad de cámaras y una enorme oferta de repeticiones son algunos de los aspectos en los que SONY ha puesto especial cuidado.

ESTO E



Ambiente futbolístico

Para reflejar el ambiente que rodea a los partidos se han reproducido fielmente algunos de los estadios más famosos del mundo. En sus gradas las banderas ondean al viento, incluyendo como una de las opciones la posibilidad de diseñar éstas con todo lujo de detalles. El ambiente de los grandes acontecimientos también se refleja en los *flashes*, con los que se immortalizan los mejores momentos. Mención especial merecen la reproducción de las sombras y la publicidad de los graderios, dentro de los cuales está previsto que aparezca el logotipo de la publicación deportiva MARCA.





Los gráficos son uno de los puntos fuertes del programa. En estas imágenes se pueden apreciar algunas secuencias tanto de jugadas como de celebraciones de goles.

S FUTBOL

Aunque parezca mentira, SONY, creadora de **PLAYSTATION**, no ha entrado hasta ahora directamente en el mundo de los simuladores de fútbol. Esta circunstancia sorprende más si se tiene en cuenta el éxito logrado, dentro del baloncesto, con las diferentes versiones de **TOTAL NBA**. SONY ha aprovechado la experiencia de los programadores de los citados títulos para crear un simulador de fútbol que puede revolucionar el mercado del videojuego. Para ello se lo han tomado con calma, empleando más de dos años en el desarrollo del programa. El objetivo primordial que se han propuesto ha sido lograr un compacto que refleje fielmente todo lo que ocurre sobre el terreno de juego. Por este motivo se ha trabajado en un doble sistema de control. Por un lado un sistema básico, que permita realizar acciones sencillas, y por

SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR SONY
PROGRAMADOR SCEE

otro un sistema avanzado con el que ejecutar acciones mucho más sofisticadas técnicamente, al que se une un botón de movimiento especial. Además, cada jugador se comporta de forma diferente gracias a los 26 atributos que van desde la altura hasta la visión de pase o a la resistencia en situaciones de presión. Como simple muestra de este aspecto sólo hay que destacar los 5 tipos diferentes de *tackles* incorporados en el juego. Entre los equipos incluidos hay que reseñar la posibilidad de contar con selecciones nacionales y con clubes de fútbol, a lo que se une la posibilidad de crear nuestros propios equipos. A todo ello se une una amplia variedad de competiciones y la posibilidad

de crear otras a nuestro antojo. Este cóctel bajo la tutela de SONY puede resultar una auténtica bomba dentro del género futbolístico.

Motion capture

Para reproducir a los jugadores sobre el césped se han empleado las más modernas técnicas de animación y la colaboración de profesionales. Las imágenes conseguidas a través de *motion capture* se reproducen mediante 300 polígonos animados a una velocidad de 25 frames por segundo. En el apartado sonoro hay que destacar la presencia de comentaristas profesionales. El encargado de la versión española es Angel González Ucelay.



Los comentarios son de Angel González Ucelay

Línea directa

Coordinado por **DOC**

A pocos días del lanzamiento de **DREAMCAST**, muchos de nosotros nos encontramos ya con el osito-hucha de camino al matadero. Permaneced muy atentos a las novedades con respecto a la máquina de SEGA, os aseguro que no defraudarán a nadie.

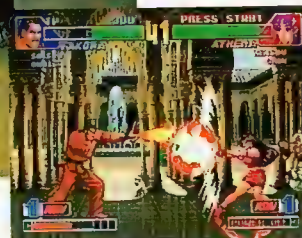
Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

SNK Y NEOGEO POCKET

Un saludo. Me llamo **David** y os escribo para haceros algunas preguntas:

- 1) ¿Se sabe algo de METROID 64?
- 2) ¿Existe algún SHADOW WARRIORS para **PSX**?
- 3) ¿Llegarán a **Europa** METAL SLUG, KOF'98 u otros juegos de SNK?
- 4) ¿Qué opinión os merece MAXIMUM FORCE?
- 5) ¿Se sabe algo de FIGHTING FORCE 64?

David Martínez, Ponteceso (A Coruña)



¿ESTE O EL OTRO?

Hola, tengo unas preguntas:

- 1) ¿CASTLEVANIA o ZELDA?
- 2) ¿QUAKE 2 o GOLDENEYE?
- 3) Los tres mejores juegos de **NINTENDO 64**.
- 4) ¿RAYMAN o SPYRO THE DRAGON?
- 5) ¿PORSCHE CHALLENGE o NFS IV?
- 6) ¿MEDIEVIL o SOUL REAVER?

Gabriel Pérez López, Perlío-Fene (La Coruña)

Hola, intentaré ser

tan breve como lo has sido tú:

- 1) No sé si te refieres a los últimos o a la saga en sí. Aún así, siempre he preferido los CASTLEVANIA.
- 2) El desarrollo es diferente pero... GOLDENEYE.
- 3) SUPER MARIO 64, GOLDENEYE y ZELDA 64.
- 4) Sin duda, RAYMAN.
- 5) NFS IV es más actual y más completo.
- 6) SOUL REAVER es más aventura que MEDIEVIL y posee una historia realmente impresionante.

Saludos de parte de toda la redacción para **La Coruña**:

- 1) No. Hace bastante tiempo que NINTENDO no suelta prenda con respecto a METROID 64.
- 2) Parece que TECMO va a crear un SHADOW WARRIORS en 3D para **PLAYSTATION 2**.
- 3) Por ahora, ELECTRONICS ARTS se encargará de lanzar KOUELKA en **EE. UU.**, aunque aquí en **España**, nunca se sabe.
- 4) MAXIMUM FORCE es una adaptación de una recreativa de disparos de WILLIAMS. El desarrollo es similar al del mítico OPERATION WOLF, aunque todos los gráficos son digitalizados y el *scroll* está hecho con secuencias de vídeo.
- 5) FIGHTING FORCE ha salido hace unos meses en **EE.UU.**, pero parece ser que no ha tenido mucho éxito, ya que nadie se interesa por lanzarlo en nuestro país.

Con respecto a la sugerencia que incluyes en tu carta, en la cual nos pides que comentemos juegos de **NEOGEO POCKET**, te diré que hasta que no aparezca algún tipo de artilugio que nos permita capturar sus pantallas en una TV (al estilo **SUPER GAME BOY**), no podremos hacer nada.

CARTA DEL MES



Hola Doc, te escribo a ti y a tus compañeros para daros una muestra de mi gran decepción. ¡Vosotros también! Me explico: a falta de menos de dos meses para la aparición de **DREAMCAST**, solamente habéis publicado un pequeño reportaje en el número de Agosto y la promesa de empezar en el número de Septiembre. Vosotros, al igual que la demás prensa especializada, os limitáis a tratar el tema desde un punto de vista lejano, sin ningún tipo de confianza sobre la consola. Apuesto a que cuando llegue la «todopoderosa» **PLAYSTATION 2** (o como se llame), estaremos con ella hasta en la sopa desde las primeras fotos que salgan a la luz. Prestémosle un poco más de atención a todos: **NINTENDO**, **SEGA** y **SONY**, pero siempre con total imparcialidad.

El cruzado solitario, Cádiz

N. de la R.: Como podrás comprobar con el número que tienes en tus manos, hemos cumplido la promesa que hicimos el mes pasado con un gran reportaje, que no será el último. Nosotros nunca nos venderemos ante nada ni nadie.

«EL ORDENADOR»

Saludos a la mejor revista del universo. Mis dudas:

- 1) ¿Cuántos vídeos forman la colección SUPERVIDEOS de **SUPER JUEGOS**?
- 2) ¿Para cuándo **TOMB RAIDER 4**?
- 3) En orden de preferencias: **SILENT HILL**, **V-RALLY 2**, **DRIVER**, **SYPHON FILTER**, **NFS IV**, **CROC 2** y **RR TYPE 4**.
- 4) En orden de preferencias: **ZELDA 64**, **METAL GEAR SOLID**, **FFVII**, **FFVIII**, **PANZER DRAGON SAGA**, **SUPER MARIO 64**, **SONIC R**, **TOMB RAIDER** y **RESIDENT EVIL**.

Jacobo García Blanco, Marbella

Gracias, Ja-

cobo. Allá voy:

- 1) Pues nada más y nada menos que dos... de momento.
- 2) Descúbrelo en la *pre-view* de este mes.
- 3) **SYPHON FILTER**, **SILENT HILL**, **CROC 2**, **DRIVER**, **RR TYPE 4**, **NFS IV** y **V-RALLY 2**.
- 4) **FFVII**, **METAL GEAR SOLID**, **FFVIII**, **SUPER MARIO 64**, **RESIDENT EVIL**, **PANZER DRAGON SAGA**, **SONIC R**, **TOMB RAIDER**.



...Y MAS DREAMCAST

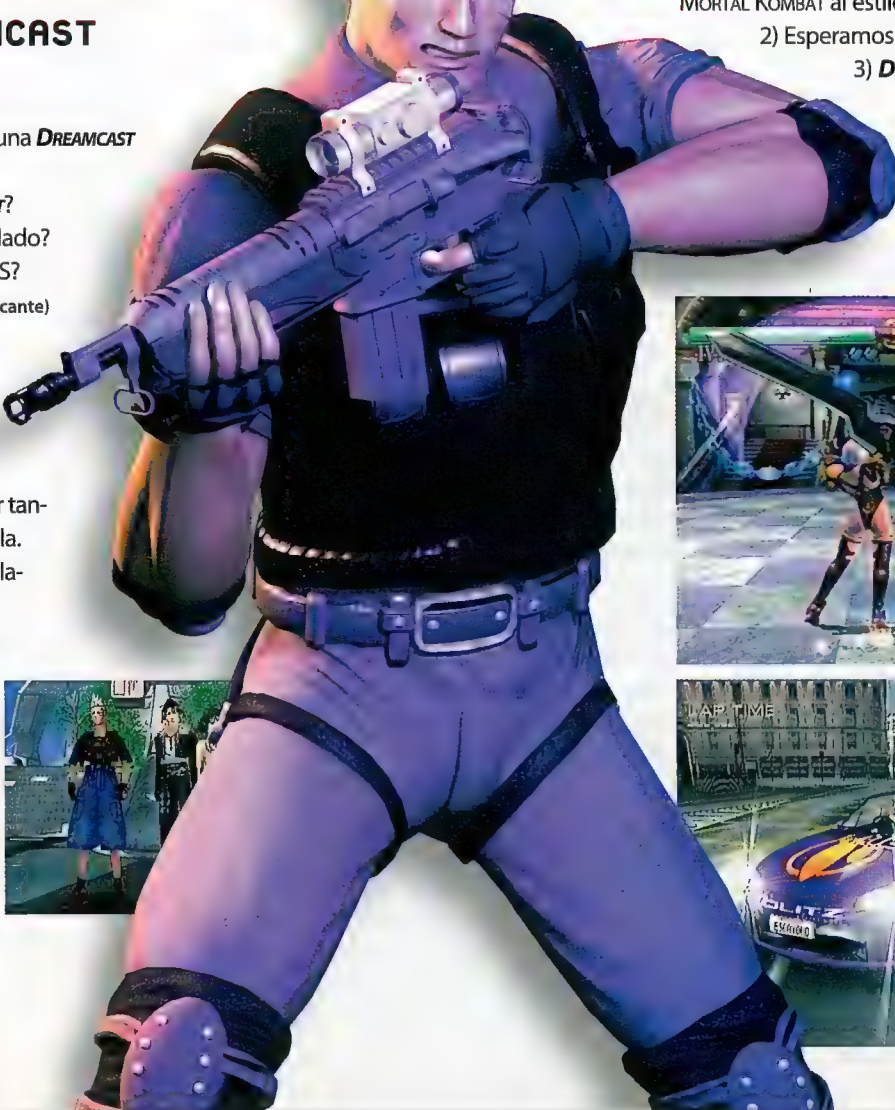
Hola amigos:

- 1) ¿Me recomendáis comprarme una **DREAMCAST** si tengo una **PLAYSTATION**?
- 2) ¿**Internet** gratis con **DREAMCAST**?
- 3) ¿Podré mandar *e-mails* sin teclado?
- 4) ¿Qué juegos saldrán el día 23-5?

Guillermo J. Cerdá Mira, Sax (Alicante)

Hola, amiguete:

- 1) Si después del reporte de este mes no te has convencido...
- 2) Sí, y además parece ser que por tanto tiempo como tengas la consola.
- 3) Sí, con el puntero sobre un teclado que aparecerá en pantalla.
- 4) Te remito a nuestro reportaje.



TERMOMETRO

CALIENTE

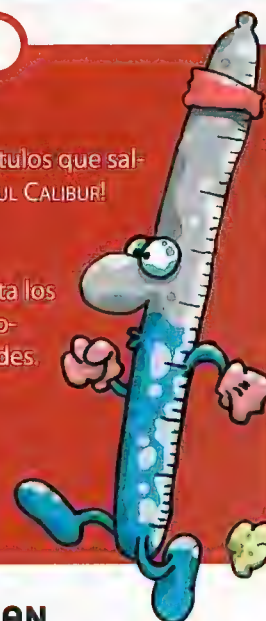
La impresionante cantidad de títulos que saldrán junto a **DREAMCAST**. ¡Viva **SOUL CALIBUR**!

TEMPLADO

Como en todos los veranos, hasta los programadores están de vacaciones. Para navidades, las novedades.

FRIO

No saber con qué juego acompañar a **DREAMCAST**.



JUEGOS QUE ARRASAN

Tengo montones de preguntas:

- 1) ¿Sacarán algún nuevo **MORTAL KOMBAT** en **PLAYSTATION** o en recreativa?
- 2) ¿Qué **RPGs** vendrán traducidos este invierno, aparte de **FINAL FANTASY VIII**?
- 3) ¿Qué juegos arrasarán de aquí a unos meses?

Jorge Pardinha Horno, Zaragoza

Aquí van un montón de respuestas:

- 1) Saldrá **MK GOLD** para **DREAMCAST** y un nuevo **MORTAL KOMBAT** al estilo **MYTHOLOGIES**.
- 2) Esperamos que llegue **SUIKODEN 2**.
- 3) **DREAMCAST**: todo y **SOUL CALIBUR** por encima de todo.
PSX: **FINAL FANTASY VIII**, **DINO CRISIS** y **RESIDENT EVIL 3**. **N64**: **PERFECT DARK** y **JET FORCE GEMINI**.



internecio

internecio

Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes.**

Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

No se entera de nada

Hola, el mes pasado decidí comprar esta revista «supuestamente» de videojuegos, y digo supuestamente porque, cuando llegué al final de la revista y vi esta sección, quedé algo desconcertado, ya que vi cosas que no tenían nada que ver con los videojuegos, ni con las consolas, sino una serie de insultos que no venían a cuento.

Acúdrame estas dudas:

- 1) A lo largo de la revista vi como un tal **Doc** hablaba y comentaba juegos. Después llegué al internecio y veo como en el **Top Necio**, y más concretamente en el puesto



Lo reconozco, pringados. Este mes la sección ha sido bastante sosa, pero os fastidiáis, porque yo cobro lo mismo. La carta casi parece de LINEA DIRECTA, los dibujos son regularcillos y apenas os he insultado. En fin, es que me vuelvo a la playa y paso de vosotros. El mes que viene ya veréis lo que es bueno...

Petrol. Reconozco que tu carta ha sido la más interesante del mes, pero su extensión y estructura me dificultaban su publicación. Anda, mándame una intercalando preguntillas y te publico y te coloco en el codiciado Top.

JARM. Has durado poco en el Top. Este mes te he notado flojillo... Debes dejar de ir a La Ostra Azul, a Open Your Bul y a demás garitos de dudosa reputación. A ver el que viene.

3, pone: «**Doc**, por ser un enano de mierda». Me produjo una carcajada, pero, ¿Quién es **Doc**? ¿Por qué le insultaste de esa manera? ¿Qué te hizo él?

2) Me fijo en **La pared del WC** y leo: «no te imaginas las peleas en la redacción por quedarse con él, y con la foto en tanga de cuero que nos mandaste». ¿De verdad esa tal **Laura Pérez** os mandó una foto en tanga de cuero? ¿Por qué no la publicasteis?

3) Sigo leyendo hacia abajo y veo: «a Begoña, se lo publico porque perdí su ropa interior». ¿Es tu novia o algo parecido? Después más abajo leo una frase irónica: «seguro que podéis hacerlo mucho mejor (tu muchas otras cosas, Begoña)». ¿A qué viene esa frase? ¿No te cortas un pelo en decir cosas así? Más abajo a la derecha leo: «el mes que viene foto suya en bolas». De quién, ¿del del dibujo o del autor?

4) Otra cosa, los **Golfomensajes**, para dejarlos, ¿hay que llamar a algún número de teléfono? Si es así, ¿a cuál?

5) Ya termino. ¿Qué se quiere demostrar y enseñar leyendo y participando en esta sección? ¿Por qué hay gente que utiliza su nombre y otros un apodo? Yo me he puesto un apodo. ¿Lo tenías que elegir tú o es a libertad del autor? ¿Por qué presumes tanto? Te digo que tu revista me ha gustado mucho. Gracias por anticipado.

Mellow Trax, Matalascañas (Huelva).

GOLFOMENSAJES

E.J.H. Eres probablemente el capitán lamentable de este mes. Me he dormido ya desde que leí el remite. Machote, tú también llegaste tarde al reparto de cerebros y te dieron una sandía de hembra en su lugar.

Cyberyayo. HALF LIFE saldrá para DREAMCAST. No me des más envidia, capullín.

José Manuel. O pierdes aceite o estás más despistado que NEMESIS en un local de alterne. La Megacerda es un tío, así que no te pongo la dirección para salvar el virgo de tu intestino.

Antigolferas Mix. Te tengo dicho que no me llames tanto, que sigas con tu extintor recordándome. Redirecciono tu saludo al equipo Txolope de Orduña. ¿La foto cuándo?

El de Urioste. Ya tengo una carta tuya en reserva. Cada mes te superas. A ver si el mes que viene te publico.

Y al resto... Que se os infecte la lengua.

TOP NECIO

Moonlight

POR SUS FLATULENCIAS INFLAMABLES

Nemesis

EL GUERNICA HECHO TUCÁN

El yeti simpaticón

POR SER UN ORANOUTAN PELOTA

The Scope

LA BOLA NUMERO 8 DEL BILLAR

El de Urioste

UN NECIO MUY PROMETEDOR

Primero, al leer la carta, pensé que era de uno de mis feligreses en plan coña, pero no sé, tanta inocencia me dio que pensar, y en fin amigo, en estas breves líneas te voy a convertir en todo un necio, te voy a dar la bienvenida a este club de impresentables que te harán descubrir cosas tan crueles como que los niños no vienen de París. Te voy a hacer un hombretón machote, escupirás por las calles, dirás groserías a las mozas y te rascarás la entrepierna en los bares. Olvidate del hijo de tal o hijo de cual, a partir de ahora sorbegrarnos, amamantaladillas y nutria crepuscular serán tus insultos.

1) Reconozco que no fui muy original ni ocurente, pero vaya, **Doc** es un enano, zascandil y holgazán. El meternos con los «compis» de la revista es práctica habitual. No es preciso que hagan algo para que les crucifique mi verbo.

2) Laurita es, junto con The Eva, la chica que mejor dibuja de **La Pared del WC**. Desengaña-te, todos esos flirteos que tengo con ella son producto del «rollo» de esta sección. Algún día me enviará la foto, pero te aseguro que sólo la publicaré a cambio de un cheque al portador.

3) Begoña es una necia veterana, que mes a mes intenta citarse conmigo. Soy su proyecto de macho, y no lo puede evitar. Con esas cosas hago que siga claqueteando por mí y que su llama no se extinga. Pues si me censuraran no haría esta sección. Es la prueba de la independencia y libertad de la revista. En bolas el autor, por supuesto.

4) Llama al 1003 y pregunta por el teléfono de los **Golfomensajes**... Pues claro que no pringadete, esa subsección recoge extractos de las cartas que me enviáis.

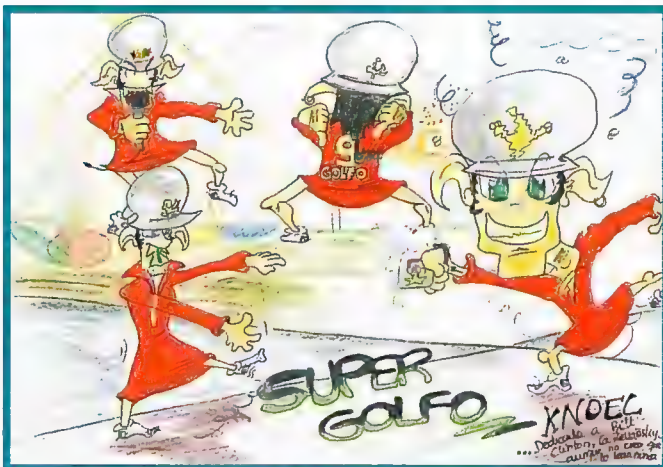
5) El objetivo de la sección es simple. Sencillamente liberar la mente de tanta y tan densa información de videojuegos. Si no te gusta pasa de página, así de simple. **INTERNECIO** es una especie de *gheto*, al que puedes unirte o no. Se busca el insulto original, la pregunta irónica, la frase mordaz, una cita personal conmigo... Un club de necios que nos tomamos la descalificación como un arte, no como un método de vejaja o humillación. Ahí, el apodo es a voluntad. Si presumo es porque soy el amo de la sección. Espero que en la próxima misiva me insultes.

La pared del W.C.



← **Eduardo Panigua** sigue sin descansar, y alegrándonos la vista con caricaturas, más bien retratos, de la gente de la redacción. En esta ocasión **De Lucar** es el protagonista, aunque no hubiera sido mala idea que a nuestro «gordito gafotín» le hubieras puesto vendiendo cupones. Muy logrado.

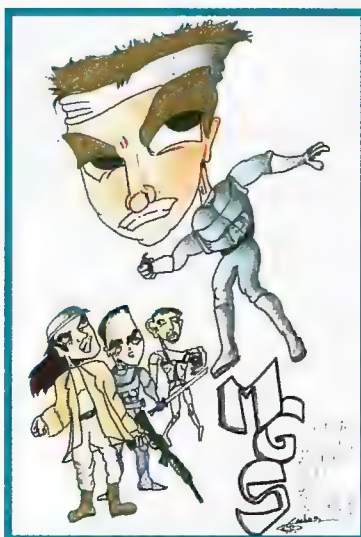
→ **Noel Grau** se ha beneficiado del poco nivel de mis exigencias durante este mes. Su dibujo no es que sea malo, pero no llega ni de lejos a los que me enviáis otros meses. De todas formas, espero que el haberlo publicado le anime a esforzarse un poco más y dibujar como el parece que puede.



↑ **Guille Martínez-Vela** no es familiar mío, lo prometo. Pero es que es sin duda el que más me hace reír. Arriba veis la representación de las famosas fotos del Conde Lecquio adaptadas a mi personalidad. Lo que no sabéis es que la realidad, en mi caso, supera con creces la ficción. Temblad nenas, vuelve el hombre.

↓ **Alejandro Palomo Moreno, Carlos Rivera Pinto** y el inefable **Guille Martínez-Vela** nos obsesionan con estos tres dibujillos. Mención especial, como no podía ser de otra manera, al dibujo de Guille, nuestra Lara Croft mostrando lo útil que puede ser disponer de un pectoral sobredimensionado.

→ **Pantergirl** no es que dibuje muy bien, pero bueno, igual al publicarlo me manda la foto esa en pololos que me ha prometido. Esperaré ansioso al correo del mes que viene.



Dedicado a Luis
Tito the cat y a
Toniz.

La Comba de Super Mini



preparar un postre superoriginal: un bicho helado. Todo por sólo por 350 pesetas.

En agosto SUPER MINI no se va de vacaciones. La revista más divertida del verano regala a sus jóvenes lectoras unas cuerdas de saltar. También propone un montón de ideas para preparar la fiesta más divertida de las vacaciones. Además ha creado una coreografía propia para que sus lectoras no paren de bailar. Este número también incluye un póster de los Backstreet Boys y reportajes sobre los delfines y la peli Star Wars: Episodio I.Y, entre muchas cosas más, explica cómo

A la última con Woman

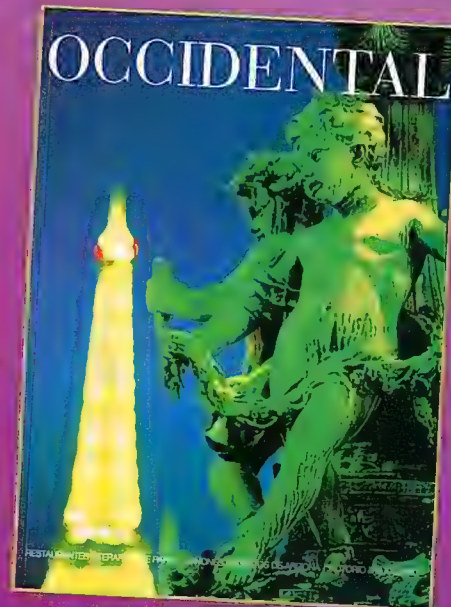


WOMAN regala en septiembre dos libros para estar a la última: 101 Ideas para maquillarte, con las técnicas y los productos más innovadores de la temporada, y Tendencias otoño-invierno, con toda la moda para el 2000 Y, además, una entrevista en exclusiva con Hillary Clinton, las mujeres que triunfarán en el nuevo siglo, las confesiones más íntimas de un Tom Cruise que se destapa y todas las claves para aprobar el nuevo curso de belleza imprescindible.



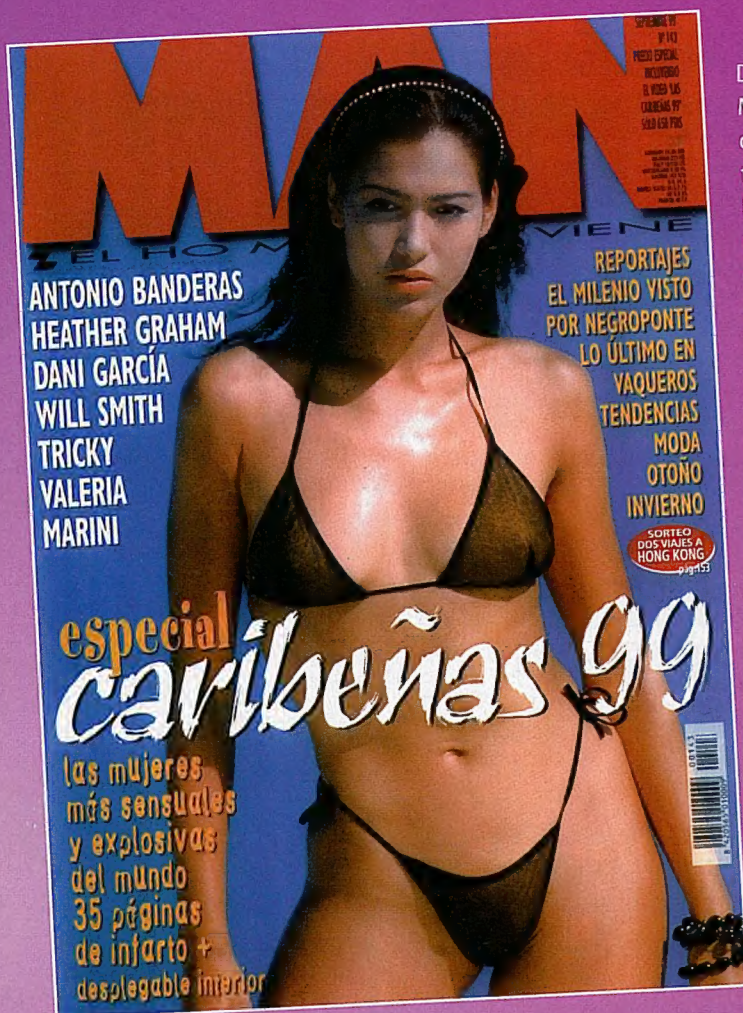
La nueva revista de Occidental Hoteles

La cadena Occidental Hoteles, con más de 300 destinos en 44 países, entre hoteles propios y asociados, acaba de estrenar la revista OCCIDENTAL, que se distribuirá, gratuitamente, en todas las habitaciones de los hoteles Occidental como atención al cliente. Realizada por Ediciones Reunidas, de Grupo Zeta, desarrolla en su primer número reportajes sobre el Cañón del Colorado, los restaurantes literarios de París y la historia de las camas, sugerencias para el viaje, agenda cultural del verano y mucho más. Bilingüe, de periodicidad trimestral, OCCIDENTAL suma más de 90 páginas de gran formato, con papel e impresión de alta calidad al servicio de un diseño muy singular.



NO TE LO PIERDAS

MAN te regala el libro de Las Caribeñas '99



Desde las cristalinas aguas antillanas, MAN presenta un refrescante vídeo de 30 minutos con las top más excitantes del Caribe en plena acción. Incluye también una pieza extra: el videoreportaje de las explosivas candidatas al título Chica MAN 99. Además, con el número de septiembre, entrevistas exclusivas con Antonio Banderas, Tricky, Heather Graham, Valeria Marini, Dani García, Will Smith y tres reportajes de actualidad: el nuevo milenio visto por Nicho-las Negroponte, las tendencias de la moda otoño-invierno y lo último en jeans.



Andando seguros con CNR



Con el número de septiembre de CNR, viene gratis el CD ROM Autodefensa y Artes Marciales, un potente programa totalmente multimedia (incluye un completo curso y gran número de vídeos demostrativos) con todo lo necesario para saberse defender de un ataque. Además, todos los secretos de las artes marciales y biografías de los grandes mitos de la lucha y curiosidades orientales. Por si fuera poco, en la revista se descubre cómo mantener el cuerpo duro como una piedra, un especial Millennium con todos los adelantos hasta el 3000, las nuevas normas de tráfico... Lo máximo para la rentree.



NO TE LO PIERDAS

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO V-RALLY 2

Los afortunados ganadores de 1 V-Rally 2, 1 reloj y 1 camiseta.

Montse Sánchez Martos (BARCELONA)	Alberto García González (GUADALAJARA)
Héctor Colomer Martín (VALENCIA)	Francisco Díaz Torresano (MADRID)
Juan José Escalona Machuca (MALAGA)	Juan Pedro de la Torre Martín (BARCELONA)
M ^a Elena Leon Sánchez (TERUEL)	Andrés Martínez Molina (ZARAGOZA)
Marcos Gómez Revuelta (CANTABRIA)	José Jorge Silva Alfonso (PONTEVEDRA)
Oscar Tahoces Olano (LEON)	Luis López López (LUGO)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)	Angel María Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
Alvaro Alvarez Jurado (JAEN)	

Los afortunados con 1 V-Rally 2 han sido:

Juan Antonio Escobar Garrido (HUELVA)	Adrián Ruiz Collado (LERIDA)
Sergio Angulo García (GERONA)	Juan Francisco Márquez Ruiz (ALMERIA)
Raul González Bujón (LACORUÑA)	Raul Tejera Sorolla (HUESCA)
Albert Rodríguez Moix (TARRAGONA)	Manuel Terrón Jiménez (CORDOBA)
Jordi Camps Ortiz (BARCELONA)	David Jiménez Valero (GRANADA)
Pedro Jesús Verdugo Naranjo (SEVILLA)	Ramón Fernández Juárez (MADRID)
Javier Erustes Minchel (TOLEDO)	Jesús María Pérez Muñoz (MADRID)
David Cabello Henche (VALENCIA)	



LOS MITOS DEL CINE DE LOS 90



HAY PELÍCULAS QUE NO TIENEN PRECIO.

(POR ESO NOSOTROS HEMOS DECIDIDO NO PONÉRSELO)



Cada semana
una película
GRATIS
con Tiempo



Llévate **Los Mitos del cine de los 90**. Los mejores actores del momento protagonizando 15 inolvidables películas. **Cada semana una película GRATIS con TIEMPO.**

TIEMPO
LA REVISTA QUE CUENTA

COLECCIONA LOS MITOS DEL CINE DE LOS 90 CON





{El
miedo
ya
tiene
nombre}

SILENT

recomendado para mayores de 15 años



SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
c/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax: 91 5562835